#316 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED



WWW.PU.NL
JUNI 2020
€ 5,50





PS5 OF XBOX SERIES X: MAAK JE KEUZE

WORDT ASSASSIN'S CREED VALHALLA VERPLICHT VIKINGVOER? • HET VERHAAL VAN EEN 35 JAAR LANGE, INNIGE VRIENDSCHAP MET SUPER MARIO • ONTDEK WELK TYPE GAMER JE BENT EN WAAROM • TERUG NAAR DE 80'S EN 90'S MET PREDATOR EN STREETS OF RAGE • IS ER NOG LEVEN NA LIFE IS STRANGE? • 2X TURN-BASED TACTICS: EEN NIEUWE XCOM EN GEARS • IS HET GEZEIK OM THE LAST OF US 2 TERECHT?



GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

#316 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR



POWER UNLIMITED



PS5 OF XBOX SERIES X: MAAK JE KEUZE

WWW.PU.NL
JUNI 2020
€ 5,50

WORDT ASSASSIN'S CREED VALHALLA VERPLICHT VIKINGVOER? • HET VERHAAL VAN EEN 35 JAAR LANGE, INNIGE VRIENDSCHAP MET SUPER MARIO • ONTDEK WELK TYPE GAMER JE BENT EN WAAROM • TERUG NAAR DE 80'S EN 90'S MET PREDATOR EN STREETS OF RAGE • IS ER NOG LEVEN NA LIFE IS STRANGE? • 2X TURN-BASED TACTICS: EEN NIEUWE XCOM EN GEARS • ... OM THE LAST OF US 2 TERECHT?



Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

KAST VOL DEMOONTJES



DOOM: Eternal mag dan wel vol zitten met bloed, ingewanden, metal, demonen en oogbalsplijtende schietactie, er zit ook wat schattigs in deze helse game: poppetjes! Ondanks dat ik afgelopen maand vooral zat te turn-basen (nee, dat is geen term voor in een cirkel de methpijp doorgeven) in Gears Tactics en XCOM: Chimera Squad, heb ik ook nog even de tijd genomen om de Slayer z'n speelgoedkast vol te proppen. Kijk toch, al die schattige demoontjes!





ALLE MANNEN OVERBOORD!



Hier een screen van het allerslechtste einde van Man of Medan (iedereen dood dus!) dat ik deze maand unlockte. Ik zeg nu wel 'allerslechtste' maar stiekem kon ik een glimlachje niet onderdrukken. 90% van de cast bestaat namelijk uit grade-A douchebags en douchebaginnen.

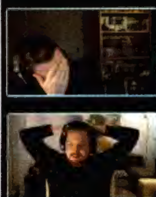
GAMEROOM-DROOM



Ik heb me de laatste paar maanden vooral beziggehouden met Animal Crossing: New Horizons, net zoals de rest van de wereld. Is het niet met het uitzoeken van koddige outfits (die sneakers!), dan wel met het bouwen van m'n eigen gameroom. Typisch iets wat in de echte wereld – zeker nu – net even wat minder makkelijk gaat, maar waar je in Animal Crossing nog wel een kamertje voor over hebt. Tenminste, als je je hypotheek maar netjes betaalt bij die nooit-slapende wasbeer en zijn dikke portemonnee.



ASSASSIN'S CREED
VALHALLA



WATCH THE
WORLD PREMIERE TRAILER
TOMORROW
APRIL 30, 8 AM PDT / 5 PM CEST

8 UUR NAAR EEN PHOTOSHOPPIE KIEK'N



"Kom kijken naar een Assassin's Creed Valhalla-stream", zeiden ze. "Wordt leuk, en daarna komt er een teaser", zeiden ze. Dus Cody en ik hebben ACHT uur lang gekeken naar een dude die een Valhalla-artwork aan het photoshoppen was, waarna we droog in ons gezicht gesmeten kregen dat er de vólgende dag een trailer te zien zou zijn. Wow... Grootste anti-climax van de maand.


Pag. 024


Pag. 028


Pag. 030


Pag. 048


Pag. 058

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST

COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTIE *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Alie Sierkstra, Marvin Toepoel*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 59,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

NEXT-GEN NUMMER HOEVEEL?





Het is ongeveer even onvermijdelijk als de belasting, zo'n nieuwe generatie consoles. Want ondanks dat de wereld praktisch tot een gillende halt is gekomen, komen ze er toch écht aan: de nieuwe serie Xboxen en de PlayStation met een 5 erachter. Of je er nou klaar voor bent, of je inkomsten of echtgenoot het toelaten of niet, als je straks het nieuwste van het nieuwste op het gebied van videogames wil meemaken, dan is het bijna tijd om op te hoesten, die cash.
Het is een spannende periode voor zowel consument, ontwikkelaar, uitgever als gamejourno, want de mogelijkheden lijken voor een tijdje eindeloos. Totdat we de beperkingen van de nieuwe apparaten hebben ontdekt natuurlijk, maar nu ik naar de Xbox Series X-presentatie zit te kijken (ja, zó ver van tevoren wordt de PU gemaakt), is er voornamelijk nog verse verbazing en verrukking. We gaan met z'n allen weer een nieuwe generatie in, en het wordt prach-tíg!
Maar voordat we het tijdperk van de vierde Xbox en de vijfde PlayStation in gaan, zijn wij hier om je in te lichten. Welke keuze moet je maken, als je al een keuze moet maken? Wanneer moet je een kaartje kopen voor de Next-Gen Train? Wat zijn de specs, games en hoe gaat alle ray tracing, 8K en 120FPS je ogen verblinden? Wat voor sense maakt de dual in Dual Sense? Florian en Jacco gaan het je vertellen, dit nummertje nog.
Maar net zo hard als de hardware, is ook de software, dus wordt Jurjen in deze editie van PU helemaal soft van The Last of Us 2 en is Raf heel even Rafnar in Assassin's Creed Valhalla. Laten we ondertussen niet vergeten dat Jurjen nog ff geen volgende generatie nodig heeft; hij eert Nintendo's meest legendarische personage en diens 35-jarige bestaan met een DIK verhaal. Oh en voordat er een hele era van spelconsoles aanbreekt, misschien is het wel handig om te weten wat voor type gamer je bent. Scientist Samuel gaat het je vertellen, zodat de keuze voor Sony of Microsoft weer een stukje makkelijker wordt. Want makkelijker kunnen we het maken, hier bij PU... ennuh, leuker ook trouwens! ● *Wouter*

Ondertussen...

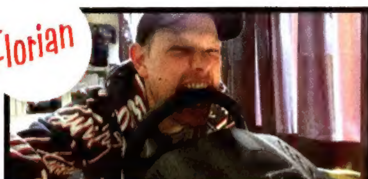
Dennis



Liet deze maand...

...misschien wel een traantje vallen toen drie van mijn beste vrienden onverwacht een surprise-visite deden (op afstand) en me een poolkeutas met drie nieuwe stokken gaven omdat de mijne waren gejat. Wat een liefde. <3

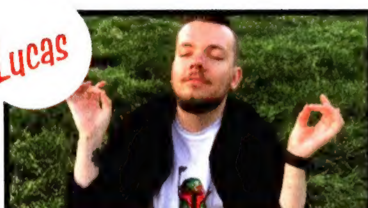
Florian



Speelde deze maand...

...weer flink wat racegames! Ik scheur in deze tijden een stuk minder in mijn auto dan normaal, dus op deze manier wordt dat lekker opgevangen.

Lucas



Zat deze maand...

...in een veld om een beetje rust te zoeken tijdens de intelligente lockdown. In deze foto beeld ik me in dat ik onder een bikkelharde waterval zit, maar ik blijf gewoon kurkdroog. Kan ik iedereen aanraden!

Jurjen



Verbaasde zich deze maand...

...over hoe leuk Animal Crossing: New Horizons blijft, ook na ruim twee maanden dagelijks een uur of langer spelen. Als ik 'm vandaag mocht reviewen zou ik hem geen 86 maar 96 hebben gegeven. Maar ach, fuck die cijfers en enjoy de game!

Jacco



Zag deze maand...

...z'n haar elke dag meer 'anime' worden. Maar zou zijn powerlevel ook stijgen?

Marvin



Creëerde deze maand...

...een monster! Na Divinity: Original Sin uitgespeeld te hebben met m'n vriendin, wil ze nu niets liever dan 24/7 het vervolg spelen. Gelukkig vat ze het goed op dat ik regelmatig nee moet zeggen, want ik schijn nog een zeker blaadje in elkaar te moeten zetten...

Martin



Zat deze maand...

...vooral naar slecht gekaderde webcam-shots van collega's te kijken. Echt mooie plafonds heeft iedereen.

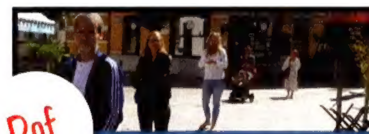
Graddus



Speelde deze maand...

...Predator: Hunting Grounds met Samuel... én met z'n vriendin. Vrouwlief geeft het een Gold Award ("het is zo spannend!"), maar zijn Sam en ik net zo positief? Je leest het op pagina 48.

Raf



Stond deze maand...

...in de traagste polonaise EVER voor zijn dagelijkse dosis cafeïne.

JJ



Was deze maand...

...inmiddels volledig gewend aan de nieuwe werkelijkheid van thuiswerken, en zo blij als een kind. Ik ben nu weer heerlijk freelancer, maar wel met een vast salaris.

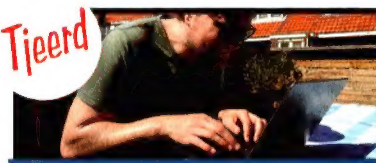
Wouter



Werd deze maand...

...nog steeds getriggerd door deze winkelnaam, voor de derde maand op rij. Deze keten van apotheken zit hier in Tbilisi praktisch om elke hoek, en telkens als ik het zie denk ik weer: "Mooi machientje, good times."

Tjeerd



Had deze maand...

...het thuiswerken volledig onder de knie. Ik heb ook niet veel nodig, he. Een beetje zon, een goeie zonnebril... wat? Of er nog gewerkt wordt? Wat denk jij? Die worstjes op de barbecue draaien zichzelf niet om!

Samuel



Zat deze maand...

...veel buiten, want het zonnetje schijnt zo lekker! Betekent dit dat er minder gegamed wordt? Totaal niet! Het is juist een mooi excuus om weer lekker wat uurtjes te steken in de meest sexy handheld ooit gemaakt: de Game Boy Micro.

Wordt vervolgd...



Dr. Console

Ken je Dr. Console al? Oké, laten we je een geheimpje verklappen: Dr. Console is niet een echte dokter, maar gewoon Martin, die tips geeft over je console. Mocht je bijvoorbeeld een JJ'tje hebben gepulld en je controller door het raam hebben geslingerd, dan bestaat er een kans dat je nu last hebt van een driftendende controller. Jeweetwel, dat je personage in de game gewoon een richting oploopt, zonder dat je wat doet. Nou, dat kan Dr. Console (Martin dus, he) voor je fixen. Lekker toch. Of hij legt je uit hoe een PS4 openmaakt, om 'm daarna eens grondig schoon te maken... nou, je snapt het wel, Dr. Console is je vriend, maar geen echte dokter dus.



Next-gen-smokkel

Al dat gelul over next-gen-consoles maakt ons nostalgisch naar de tijd dat de huidige generatie nog 'next-gen' was. Wie zich het jaar 2013 nog kan herinneren, weet dat de release van de Xbox One niet voor iedereen even soepel verliep – hell, we mochten er in Nederland pas begin 2014 mee aan de slag! En wachten, tja, dat is aan onze redacteuren niet besteed. Dus vertrokken Tjeerd en Wouter richting onze oosterburen in Duitsland, waar de Xdoos Eén al wel in de verkoop mocht. Als je dacht dat Tjeerd bij het spelen van een horrorgame al een groene kop krijgt, dan had je hem aan de Duitse grens moeten zien, met z'n kofferbak vol 'smokkelwaar'...



LevelUP

Nu we toch allemaal thuiszitten met z'n allen, zijn we maar 'Blijf Thuis'-toernooitjes gaan organiseren op ons LevelUP-platfom. Nou ja, toernooitjes... Aan onze laatste twee 'Blijf Thuis Warzone'-toernooien hebben twee keer 300 spelers meegedaan. Dat was dus retegezellig, dat kunnen we je wel vertellen als je er niet bij was. We doen regelmatig toernooitjes, gewoon onder het mom van lang leve de lol, want met en tegen andere mensen spelen is wel het leukst, toch?



Het begin

We zijn allemaal ergens begonnen, want je wordt natuurlijk niet zomaar Power Unlimited-redacteur. Veel zijn nooit meer weggegaan na een stage bij Power Unlimited, anderen zijn juist weer bij een ander medium over videogames begonnen. Kijk eens naar deze mooie website, waar zelfs nog een 'gamebabe' op de frontpage staat. Gamened is de plek waar de Wonderspons en Michel 'Seksjas' Musters (PU.nl) de eerste stapjes namen in de wonderlijke wereld van videogame-verslaggeving. Is toch mooi?

gameneD.
Sony Nintend
X-Box P

Sony
Nintendo
Sega
X-Box
PC
Handhelds
Retro
Nieuws
Artikelen
Interviews
Columns
Forums
Ask Neddie
Players Club
Redactie

Gamebabe
Een nieuwe wallpaper voor alle fans

Wallpapers

Spaceworld 2001

Het laatste nieuws
GameNed weer terug van weggeweest!

Onwerkelijke game op de PS2
De PC-kraker komt naar de PS2. Maar is dit spel eigenlijk wel leuk als je het niet online kunt spelen?
Start your engines!!!

Start je eigen Clan War!
Het is elke avond wel ergens oorlog op het internet, waar clans het tegen elkaar opnemen. Een clanlid vertelt er alles over.
Alles moet kapot

GameNed en de GameBoy Advance
GameNed heeft drie GBA's weten te bemachtigen en ze uitgebreid getest. Lees hier wat wij van deze mooie machientjes en de eerste spellen vonden!

● Door het coronavirus zit de gehele redactie de hele dag thuis. Geen lange reistijden dus, geen improductief gelul bij de koffieautomaat en geen gezelligheid van even met elkaar een potje whatever spelen.

● Je zou dus zeggen dat de deadlines opeens een stuk makkelijker gehaald worden.

● Niks van dit al. Te laat inleveren blijkt behoorlijk corona-proof.

● Tot wanhoop van eindredacteur Marvin, die bijkans fel voorstander is van #stopthelockdown.

● De producent van Mixed Reality-headsets, Magic Leap, heeft een waarschuwing gestuurd naar eigenaars van hun headsets. De batterij in de headset zou door veelvuldig gebruik kunnen 'opzwellen'.

● En als je iets niet wilt dan is het wel een exploderende of ontbrandende batterij op je gezicht.

● Onlangs organiseerden we op ons streamkanaal een Warzone-toernooi met honderd teams. Eén team bestond uit de PU Allstars.

● Tjeerd was voor dit team vergeten Warzone-fan Martin uit te nodigen.

● Blijkbaar heeft niemand hem nog verteld dat Martin zijn baas is...

● Tjeerd moet volgende maand dus even goed op zijn salarisstrookje kijken.

● Een van JJ's games-to-go in deze lockdown-periode is Candy Crush. De developer van het spel dacht aardig te zijn door iedereen 24 uur onbeperkt levens te geven.

● Wat natuurlijk volkomen kut was. De fun van Candy Crush is nu eenmaal dat je na vijf levens af bent en een dik uur moet wachten voor je weer kunt spelen. »

THE LAST OF US 2-LEK: KIJKEN OF WEGKIJKEN?

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Oef, wat een nasty lek was dat zeg, de afgelopen maand. Een of andere idioot lekte de complete verhaallijn van The Last of Us 2. En dat is, helaas, nieuws. De vraag is daarom op zijn plaats wat wij met de content van dit lek aan moeten. We zijn immers journalisten én gamers. Moeten we vanuit onze professie de beelden en teksten bekijken omdat het nu eenmaal nieuws is, of mogen we het gewoon links laten omdat we als gamer onbevooroordeeld aan het spel willen beginnen? We vroegen het de redacteuren:





Ik hoop dat ik binnenkort van deel twee net zo zal genieten als van de eerste The Last of Us. Die hoop ga ik niet kapotmaken door nu alvast de plotwendingen en andere verrassingen te bekijken, dus kost het me geen moeite ver bij eventuele spoilers uit de buurt te blijven.



Het 'spanningsveld tussen journalist zijn en gamer zijn' is heel simpel in mijn ogen: ik ben een journalist wanneer ik aan het werk ben en ik ben een gamer in m'n vrije tijd. Die twee rollen liggen vaak heel dicht bij elkaar, gelukkig, maar ik respecteer het verschil. Aangezien ik The Last of Us 2 niet ga doen, kan ik gewoon naar de game (en Naughty Dog) kijken als gamer. En aangezien ik de eerste TLoU altijd al ontzettend overrated heb gevonden én ik Naughty Dog als studio steeds minder ben gaan waarderen (Uncharted 4 haalde bijvoorbeeld het bloed onder m'n nagels vandaan), heb ik me vólledig op dit hele fiasco gestort als een haai die bloed in 't water geroken heeft.

1) als gamejourno moet je volgens mij een gamer zijn. 2) als gamejourno is het je job, plicht en verantwoordelijkheid om de gamer voorop te stellen. 3) als gamejourrno die de game nagenoeg altijd helemaal uitspeelt voor een review, maak je telkens de evenwichtsoefening om een zo volledig mogelijk beeld van een game te schetsen zonder de beleving van de speler te spoilen. Dus drie keer: ik wil het niet weten. Wie wel zijn beleving wil spoilen, feel free, maar verkloot het niet voor The Rest of Us Part I, II en III.

Ik heb dit nog kundig kunnen negeren/ontlopen. Voordeel van hoofdredacteur zijn is dat ik dingen kan delegeren en ik m'n neus niet overál hoef in te douwen. Want om deze game gespoild te krijgen is ongeveer hetzelfde als er vroegtijdig achter komen hoe Phase 5 van het Marvel Cinematic Universe afloopt, of nu al weten hoe Better Call Saul aan Breaking Bad wordt vastgeknoopt. Als een uppercut in de lever dus.



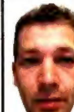
Ik heb de luxe gehad om het lek niet te bekijken, aangezien andere mensen er mee bezig zijn geweest. Daar ben ik heel blij mee. Ik vond The Last of Us een fantastische game en hopelijk kan ik zonder spoilers aan het tweede deel beginnen.



Ik ben in deze toch meer gamer. TLoU2 is voor mij een van dé games van 2020. En ik wil er blanco in. Dat dit nu al niet meer kan, omdat je toch wat meekrijgt van het lek, vind ik al erg genoeg.



Ik bekijk het puur professioneel. Stel: Wouter vraagt mij om een preview van TLOU2 te schrijven, dan ontkom ik er niet aan om elk druppeltje info te consumeren. Anders kan ik mezelf heel goed beheersen...



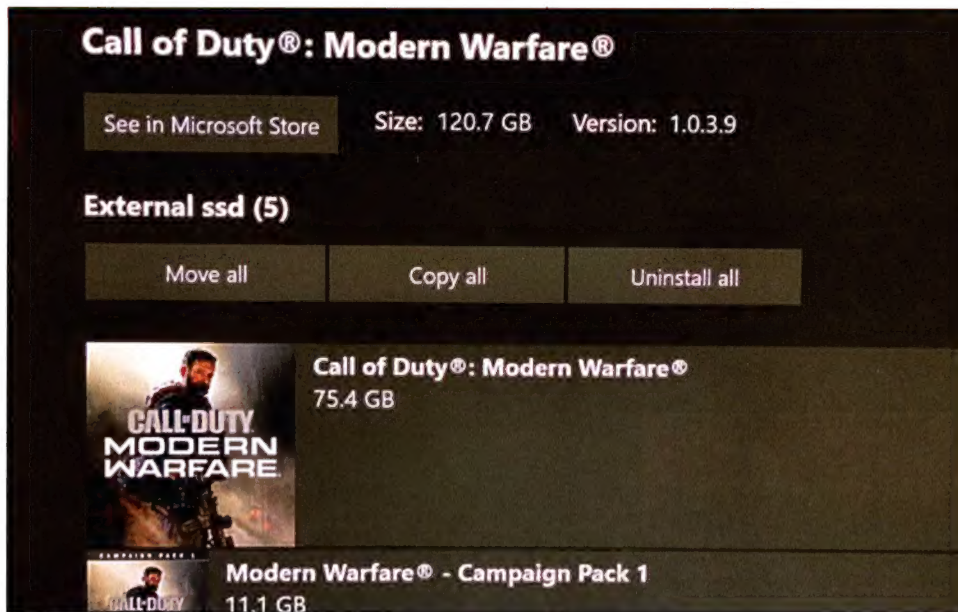
Ik heb het niet gezien en bewust ontweken. Ik had begrepen dat alles op straat lag, waarbij het nieuws was dat er een lek bestond. Dus dat hebben we dan ook zo gebracht, zonder te linken naar de content, want niemand heeft er wat aan als er iets wordt verpest waar je naar uitkijkt.





EEN PLAYSTATION 4 PUUR VOOR CALL OF DUTY

Degene die dat echt doet, is natuurlijk een beetje wappie. Maar we hebben deze kop geplaatst omdat Call of Duty: Modern Warfare met zijn talloze updates nogal wat ruimte op je harde schijf opvreet. Tot ergernis van velen. JJ: "Ik heb een PlayStation 4 met 500 GB schijfruimte. Ik weet het, dat is niet veel. Maar doorgaans speel ik het hele jaar door twee à drie games (bijvoorbeeld FIFA, NBA2K en een shooter) en laat ik ruimte vrij voor een of twee games die ik op dat moment test. En dat was vijf jaar lang ruim afdoende. Meer dan 100 GB deed bijna geen enkele game, tot Call of Duty: Modern Warfare. Die heeft inmiddels al 200 GB opgevreten en vraagt ook nog eens om extra space, wil hij überhaupt een nieuwe update toelaten. Mijn hele systeem is daarmee in duigen geflikkerd. Ik heb nu NBA2K20 eraf moeten halen. Wat ik echt K met P vind." Volgens JJ is het extra zuur dat je vaak niet weet waar al die data voor nodig is. "De laatste update betrof wat balance fixes en één nieuwe modus. Hoppa, 15 GB. Hoe dan... Als ze zo doorgaan dan heb ik straks echt één PlayStation nodig om enkel Call of Duty te kunnen spelen..."





"We willen in een wereld leven waarin mensen andermans games niet ruïneren."



In het kader van 'heel belangrijk': Fallout-spelers hebben na een update 200.000 Pepperoni rolls gegeten.



Dat willen we allemaal, Riot Games...

Power Spy

- De 24-uur-vrij-spelen move maakte van Candy Crush een Dark Souls met de 'invincibility'-cheat aan. Geen reet aan.
- Of een MP-shooter waarbij je de vijanden constant door de muren heen kunt zien.
- Of een racegame waarbij de computer voor je stuurt...
- Mogelijk zijn er nu een paar redacteuren die denken "hé, dat klinkt eigenlijk best cool."
- Ken je het verhaal van Cliff Blezinski die na het fiasco van Lawbreakers zwoer nooit meer games te gaan maken?
- Hij is bezig met een nieuw spel...
- De E3 is dit jaar gecanceld. In ruil daarvoor krijgen we tig online events, die vooral opgezet worden door grote media-outlets. Heerlijk overzichtelijk.
- Publishers zijn de lachende derde. Ze hoeven niks te doen en kunnen opeens overal meeliften op waarschijnlijk druk bekeken streams.
- Zo komt de E3 natuurlijk nooit meer terug.
- Raf is boos omdat er in de vorige PU stond dat Jacco als enige redacteur een sixpack heeft.
- Hij eist een rectificatie in de komende PU, met daarin de toevoeging "enige 'Nederlandse' redacteur."
- JJ doet aan deze ijdelheid niet mee: "Ik heb een sixpack nog nooit 100 kilo zien bankdrukken."
- Waar de complete gamesindustrie zich uitleeft in allerhande online events, daar heeft Nintendo aangegeven de Direct in juni juist te cancellen.
- Hoe dan? We weten dat Nintendo eigenwijs is en alles altijd anders doet. Maar hoe komen de Nintendo-fans nu de lockdown door... »

Power Spy

- Dice heeft aangegeven dat ze na de zomer wel een beetje klaar zijn met Battlefield V.
- De Powerspy had dat moment al een stuk eerder bereikt.
- Martin heeft TikTok ontdekt en is daar inmiddels een enorme hit.
- Hij wil de nieuwe hype op het gebied van social media dan ook graag integreren met de content van Power Unlimited.
- De rest van de redactie weet echter niet zo goed hoe ze hun reviews voortaan in 15 seconden moeten stoppen. Op de maat van de muziek en dansend...
- De afgelopen maand had de Formule 1-race van Zandvoort moeten plaatsvinden. Corona dacht daar anders over.
- Jammer voor JJ, die op een kwartier van het circuit woont. Die had zijn woning voor 3000 euro kunnen verhuren.
- Was genoeg geweest om de PlayStation 5 en de Xbox Series X met al hun launchgames te kopen. Maal 3.
- Een techneut slaagde er in om van een Gameboy Advanced een afstandsbediening voor zijn airco te maken.
- Ja, en dan...
- Cody speelde in april, op stream, in een aantal dagen alle God of Wars nog een keer uit.
- De lockdown doet rare dingen met mensen...
- Er is één schraal voordeel van het lekken van de verhaallijn van The Last of Us 2. Kunnen we die straks lekker doorklikken.
- Overigens ging Sam op Twitter even helemaal los op het lek rond The Last of Us 2. Niet zo zeer op het lek zelf als wel over de vermeende inhoud van de game. »

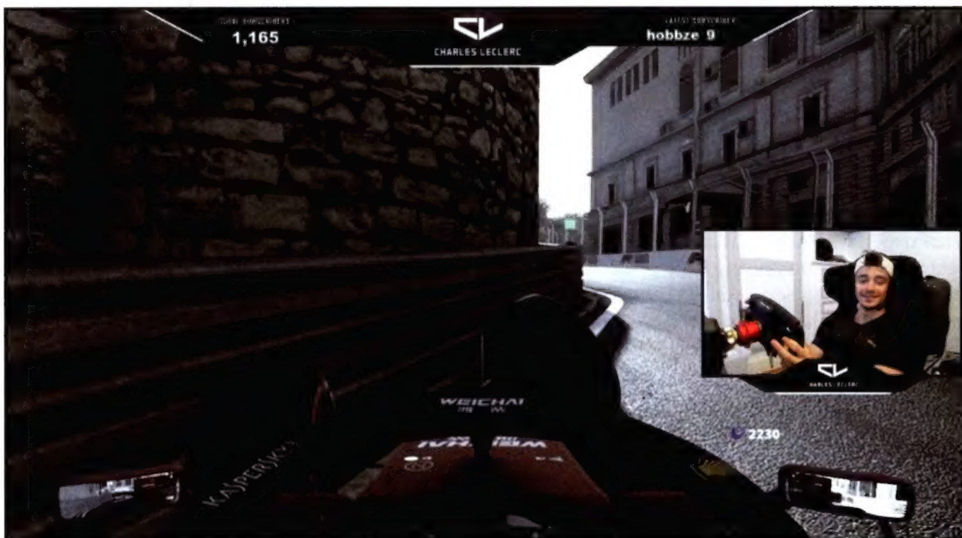
OPUNIE

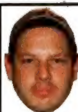
IRACING IS DE SHIT

Gaming is hot tijdens de lockdown. En dat is goed nieuws voor esports, dat een behoorlijk financiële klap te wachten staat als grote sponsoren straks te maken gaan krijgen met een recessie. Maar goed, dat is voor later.

Het zijn vooral de bekende esports-games die bekijks trekken. Denk aan League of Legends, Counter-Strike, FIFA, maar ook aan een nieuwkomer als Valorant. Eén type game trekt momenteel echter bovengemiddeld de aandacht. Een die de boost puur door de lockdown en de 'nieuwe deelnemers' verwierf. We hebben het over 'sim-racing'. Waar pro voetballers en basketballers de tijd min of meer doden door voor de lol mee te doen aan toernooien, is sim-racing bloedserieus. Coureurs als Leclerc, Norris, Verstappen, Bottas en Albon benaderen deze tak van sport net zo serieus als het echte werk. Sterker nog, het is hun substituut voor het echte werk. De enige manier waarop ze nog kunnen trainen. Zitten racefans Florian en JJ nu aan hun beeldscherm gekluisterd?







Het is heel cool om te zien hoe echte coureurs het nu opnemen tegen de sim-racers! Al gebeurde dit zeker ook al voor het hele corona-gebeuren en ook niet alleen in iRacing, maar ook in Assetto Corsa en GT Sport. Het is echt de bevestiging dat games als iRacing verdomd dichtbij de echte race-ervaring komen, aangezien echte coureurs vaak de kont schoppen van sim-racers, die meer gewend zijn aan de game in kwestie. De skills van de real-life coureurs komen ook in de games tot z'n recht, wat aangeeft dat de tracks en physics van de auto's perfect in elkaar zitten. Waar het een aantal jaar geleden nog nodig was om te oefenen met peperdure racing set-ups en emulators, kan er nu simpelweg een potje iRacing of GT Sport worden gespeeld. Al spelen deze gasten natuurlijk niet met een simpele Thrustmaster of Logitech set-up, maar met professionele 'Direct-Drive' stuurtjes. Ik heb voor de grap eens gecheckt hoe dicht ik op de rondetijden kan komen van deze sim racers en echte coureurs. Ik ben kansloos!



Ik keek altijd wel naar sim-races en erkende de skills. Maar ik kende de namen niet echt. En dan mis ik verbinding. Nu 'echte' coureurs, die ik hoog hebben zitten, mee doen, zit ik er veel meer in. Het is mooi te zien hoe serieus deze gasten sim-racing nemen en dat ze in staat zijn om de toppers uit de esportswereld daadwerkelijk te kloppen. Daarnaast is sim-racing de beste in beeld gebrachte tak van esports. Ik hoop dat de populariteit aanblijft als de lockdown opgeheven wordt.

SERIOUS GAMING



Social distancing? Ja, natuurlijk. Nieuwe Pokémon-kleding te koop? Fuck it dan maar.





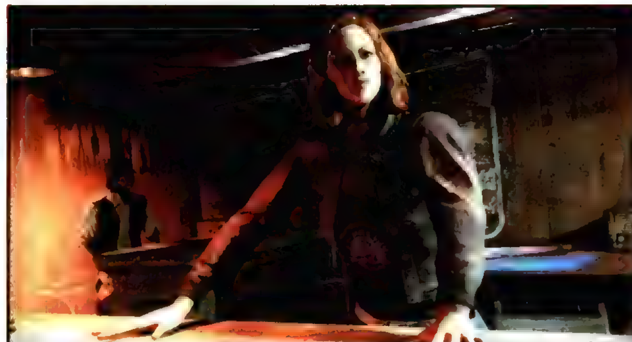


IK VIND FALLOUT 76 (WASTELANDERS) TOF, MAG DAT?

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Dat Fallout 76 bij launch een behoorlijk drama was, dat geloof ik graag. Ik speelde de game toen niet omdat ik echt helemaal niks zag in het spelen met en tegen anderen. Fallout is gewoon ik, in mijn uppie tegen de boosaardige wereld die Bethesda voor mij geschapen heeft. Fallout 3 en 4 behoren echt tot mijn top 25 meest pakkende games ooit.

Toen Bethesda onlangs de Wastelanders-update online zette en aangaf dat er nu weer NPC's in de game zaten en er meer SP-beleving was, pikte ik de game alsnog op. Mogelijk dat de lockdown, een periode waarin je niet buiten kunt zwerven, meespeelde in deze beslissing.



Ik ga hier niet beweren dat Fallout 76 kan wedijveren met de eerdere Fallouts (verre van), maar ik vond absoluut wat terug van de magie die mij een fiks aantal jaren geleden ook zo wist te betoveren. Ik genoot van het rondstruinen door een wereld. Ik volgde niet eens de verhaallijn, maar ging gewoon een berg op om te kijken wat er op mijn pad kwam. En ook al is er in Fallout 76 veel minder te doen dan in een normale Fallout, de verrassingen en daarmee de spanning waren ér nog steeds.



Eigenlijk vind ik het bizar van mezelf dat ik zo kan genieten van een game die, als je als gamerecensent heel kritisch kijkt, gewoon niet goed is. Maar heb ik al niet vaker gezegd dat smaak een essentieel onderdeel is van het beoordelen van een game? Ik hou hier gewoon van, het geeft me mooie momenten. En dat is voor mij genoeg.

GAMERS WORDEN AGRESSIEF DOOR CORONAVIRUS

door: JJ
twitter.com/GKJJ

De kop is natuurlijk aangezet, maar er schuilt wel degelijk een kleine kern van waarheid in. Door het virus en de bijbehorende lockdown gamen we meer. Veel meer. En de aanwas van gespeelde uurtjes wordt vooral gevuld met het afknallen van vijanden. Onderzoek van onderzoeksbureau Newzoo laat zien dat shooters in maart 2020 hoofdverantwoordelijk waren voor het grootste deel van de groei. Op de PC was er zelfs een stijging van 40% in het aantal spelers dat er op los knalde. Grootste veroorzakers waren Rainbow Six Siege en natuurlijk de lancering van de Warzone-modus van Call of Duty: Modern Warfare.

De gemiddelde dagelijkse speeltijd van shooters groeide van 38 minuten in december tot 60 minuten in maart. Een tijdsduur die wij dan wel weer tegen vinden vallen. Een uurtje gamen per dag... Wat doe je dan in hemelsnaam in die andere tijd?



Power Spy

- Dat zal ongetwijfeld zijn Spaanse temperament zijn geweest die even opspeelde.
- Er komt een Party Royale-modus in Fortnite. Een modus waarin je niet kunt knokken noch bouwen, maar enkel feesten...
- Daar heb je toch kroegen en clubs voor...
- O nee, mag niet...
- We kunnen inmiddels spreken van een rage: een vrouw of vriendin in het buitenland vinden. Tjeerd hangt met een Spaanse schone, JJ gaat voor een Bulgaarse dame en Wouter, die heeft dus een lady in Georgië zitten. En hij zit daar nu al twee maanden.
- Inderdaad, Georgië ja. Niet iets waarbij je in je jeugd denkt, "de ware, die kan ik alleen maar in de buurt van Tiblisi tegenkomen..." Of het moet zo zijn dat Wouter deze liefde in een MMORPG heeft ontmoet en dacht dat het een pure prinses was.
- Om er in Georgië achter te komen dat het een gewone, mannelijke nerd was.
- En dat hij nu uit pure schaamte niet meer terug durft te komen.
- Er blijkt een glitch te zitten in Call of Duty: Modern Warfare. Eentje die de game in een third person shooter verandert. En het ziet er nog goed uit ook.
- Sommige developers zijn jaren bezig om dat te bewerkstelligen. En dan nog lukt het vaak niet...
- In het coronatijdperk nemen mensen andere normen en waarden aan. Zo at Dennis onlangs een pikanto die in de magnetron lag.
- Niks mis mee... totdat je weet dat dat dit culinaire wonder er al een dag lag.
- Maar, je krijgt er geen corona van...

PLAYSTATION 5 VS. XBOX SERIES X

BATTLE OF THE NE

Het duurt nog maar een half jaartje voordat de PlayStation 5 en Xbox Series X uitkomen! Sony en Microsoft hebben al behoorlijk wat info bekendgemaakt over de nieuwe consoles en Florian zet de specs en features lijnrecht tegenover elkaar in deze battle of the next-gen consoles.

PLAYSTATION 5-SPECS

- **CPU:** AMD Zen 2 8-core (16 threads) op 3.5GHz.
- **GPU:** AMD RDNA 2 met 36 compute units op 2.23GHz = 10.28 teraflops.
- **RAM:** 16GB GDDR6 op 448GB/s.
- **Opslag:** 825GB NVMe SSD. 5.5GB/s raw en 9GB/s compressed.
- **Extra opslag:** NVMe SSD slot en USB HDD support.

XT-GEN CONSOLES

Florian **ZIET DE STRIJD LOSBARSTEN**



XBOX SERIES X-SPECS

- **CPU:** AMD Zen 2 8-core (16 threads) op 3.8GHz, of 3.66GHz met hyper-threading.
- **GPU:** AMD RDNA 2 met 52 compute units op 1.825 GHz = 12.16 teraflops.
- **RAM:** 16GB GDDR6, waarvan 10GB op 560GB/s en 6GB op 336GB/s.
- **Opslag:** 1TB NVMe SSD. 2,4GB/s raw en 4,8GB/s compressed.
- **Extra opslag:** 1TB NVMe SSD Expansion Cards en USB HDD support.





CPU

Naast de oude harddisks is het vooral de CPU die inmiddels sterk verouderd is en voor de grootste bottleneck zorgt in huidige consoles. De stap naar een Zen 2 8-core CPU is dan ook enorm, zeker met de clockspeeds die behaald worden in de next-gen consoles. De CPU in Xbox Series X haalt een iets hogere snelheid ten opzichte van de CPU in de PS5, maar er is meer aan de hand.
In het geval van de Xbox Series X draait de CPU namelijk altijd op 3.66GHz met hyper-threading, of zelfs op 3.8GHz als de threads niet gebruikt worden. Dit is dus altijd een vaste snelheid. De PS5 maakt echter gebruik van een variabele clockspeed met een max van 3.5GHz. En ja, dan is het ineens een groot verschil!
Die 3.5GHz op de PS5 is als het ware de boost-clock in de CPU van je PC. Op het moment dat het nodig is zal de CPU de clockspeed gaan boosten naar die 3.5GHz, maar de rest van de tijd draait de CPU op een lagere snelheid. Het is dan ook maar de vraag hoe vaak de PS5 die 3.5GHz aantikt en voor hoe lang die snelheid aangehouden kan worden. Als ik moet gokken draait de CPU in de PS5 normaal op 3.2GHz, met dus een boost naar 3.5GHz. Met dit in het achterhoofd lijkt de winnaar dus overduidelijk.
Sony heeft echter wel nog een kleine troef in handen door de zogenaamde Tempest Engine! De PS5 krijgt namelijk ondersteuning voor 3D-audio, die wordt aangestuurd door speciale hardware. Normaal gesproken wordt muziek en geluid in games via software gedaan en dat kost dus CPU-kracht en RAM-geheugen. In het geval van de PS5 hoeft dat niet, waardoor werkelijk de gehele CPU gebruikt kan worden voor de game. Dat scheelt absoluut, maar hoeveel moet nog blijken.

Beste CPU: Xbox Series X



weetje · weetje

Naast de high-tech specs van de hardware hebben de next-gen consoles nog een aantal hele vette features, zoals Ray-Tracing, Variable Rate Shading, 3D audio, een 120Hz refreshrate, 8K-ondersteuning en backwards compatibility.



GPU

De grafische kaart maakt ook een flinke stap voorwaarts, waardoor we in feite op de next-gen consoles niet meer hoeven te kiezen tussen een hoge resolutie of een hoge framerate, maar het lekker tegelijk kan. Native 4K op 60fps moet zo'n beetje de standaard worden voor de PS5 en Xbox Series X en met respectievelijk 10.28 en zelfs 12.16 teraflops is dat heel goed haalbaar.
Maar ook hier weer, die 10.28 teraflops van de PS5 wordt in het uiterste geval gehaald door middel van de variabele clockspeed. Bij de GPU heb ik nog eens extra twijfel of die 10.28 teraflops voor een lange tijd aan te houden zijn, aangezien de GPU dan op 2.23GHz draait. Dit is gruwelijk hoog en zo'n boost vraagt om een hoop energie en dus hitte. Nogmaals een gok, maar de normale clockspeed zal rond de 2GHz liggen en ongeveer 9 teraflops, met een boost naar 2.23GHz.

"In werkelijkheid hebben de GPU's in de PS5 en Xbox Series X nog veel meer power dan 'slechts 2x zoveel teraflops'."

Dat is een dikke verbetering ten opzichte van de 4.2 teraflops van de PS4 Pro en de 6 teraflops van de Xbox One X. En staar je niet blind op deze vergelijking, aangezien GPU's van tegenwoordig veel efficiënter zijn dan de GPU's van de huidige generatie consoles. In werkelijkheid hebben de GPU's in de PS5 en Xbox Series X nog veel meer power dan 'maar 2x zoveel teraflops' als in de huidige consoles. Hoe dan ook, met 12.16 teraflops is de winnaar duidelijk.

Beste GPU: Xbox Series X

OPSLAG

Einde-fucking-lijk zijn we van die oldschool harddisk af bij de next-gen consoles! Nou is dat al een feestje waard, maar Microsoft en vooral Sony maken het daadwerkelijk een knalfuif door meteen dikke NVMe SSD's in de consoles te stoppen. Niet alleen moeten laadtijden door deze SSD's veel korter worden dan we gewend zijn op consoles, maar ze zijn zó snel dat devs ze kunnen gebruiken om veel grotere en vooral grootsere games te maken, waarbij de content direct gestreamd kan worden van de SSD. Het hele design van games kan hier op worden aangepast en devs krijgen veel meer vrijheid.
Microsoft heeft er voor gekozen om een 1TB SSD te gebruiken met een snelheid van 2.4GB/s raw en 4.8GB/s compressed. Dit is uit te breiden met Expansion Cards via een slot aan de achterkant van Xbox Series X. Deze Expansion Cards bestaan ook uit 1TB opslag en zijn in samenwerking met Seagate gemaakt. De Expansion Cards hebben exact dezelfde SSD als intern gebruikt wordt.
In de PS5 zit een 825GB SSD en deze is te vervangen door een exemplaar met meer opslag. Sony heeft hierbij geen branded deal gemaakt en dus kan iedere NVMe SSD gebruikt worden in de PS5, mits deze voldoet aan een aantal hoge eisen. De 825GB SSD heeft namelijk een bandbreedte van 5.5GB/s raw en 9GB/s compressed en op dit moment zijn er nog heel weinig SSD's op de markt die deze snelheden kunnen behalen.
De SSD in de PS5 is nog eens een keer zo snel als de SSD in de Xbox Series X. 9GB/s is echt bizar snel en reken er maar op dat je voorlopig de hoofdprijs zal betalen voor dit soort opslag. De SSD in de Xbox Series X is iets 'normaler', maar zit in een fancy Seagate memorycard-jasje, dus ook die zullen peperduur worden. PS Vita memorycards, anyone?

"Het verschil in SSD's is behoorlijk groot, tot op het punt dat bepaalde PS5-exclusives technisch niet mogelijk zouden kunnen zijn op Xbox Series X."

Op papier maakt de SSD in de PS5 absoluut gehaktballetjes van de SSD in Xbox Series X. Laadtijden zullen in theorie dus minder lang duren op de PS5, maar de vraag is hoe dit gebruikt gaat worden in multiplatform-games. Vaak worden de games hier toch op aangepast, zodat ze op alle systemen goed draaien, dus zal die extra snelheid op de PS5 minder of misschien wel helemaal niet gebruikt worden. First-party games zijn een ander verhaal, want reken maar dat Sony-devs die SSD volledig gaan benutten en dat kan weleens interessant worden. In tegenstelling tot de andere hardware is het verschil in SSD behoorlijk groot tot op het punt dat bepaalde PS5-exclusives technisch niet mogelijk zouden kunnen zijn op Xbox Series X.

Beste opslag: PS5

RAM

Zowel de PS5 als Xbox Series X krijgen 16GB GDDR6 RAM-geheugen. Op de PS5 is de bandbreedte een respectabele 448GB/s, maar bij Xbox Series X ligt het iets ingewikkelder en is het opgesplitst. 10GB heeft een bandbreedte van 560GB/s en 6GB een bandbreedte van 336GB/s. Volgens Microsoft heeft niet alles die snelle RAM nodig – denk aan de OS van de console en bijvoorbeeld geluid in games – en daarom hebben ze dit systeem bedacht.
In theorie zal het verschil in het RAM-geheugen waarschijnlijk niet merkbaar zijn. Ja, het overgrote deel is bij de Xbox Series X sneller dan het RAM-geheugen van de PS5, maar 10GB gaat sowieso niet genoeg zijn voor games, waardoor ook het minder snelle geheugen aangesproken moet worden. Het systeem op Xbox Series X zou voordelen kunnen hebben, maar daar is wel optimalisatie voor nodig en je kunt je afvragen of dit gaat gebeuren in multiplatform-games.
Microsoft heeft daarnaast laten weten dat er van de 16GB RAM zo'n 13.5GB vrij is voor devs en de rest wordt gebruikt voor andere zaken, zoals de OS. Sony zegt echter te mikken op 14.5GB voor devs, dus dat is bij de PS5 net iets meer. Maar het zal in de praktijk allemaal weinig uitmaken.

Beste GPU: gelijkspel

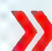
RELEASE EN PRIJS?

De PS5 en Xbox Series X staan gepland voor eind dit jaar, oftewel 'holiday 2020'. Exacte release is nog niet bekend, maar ga uit van eind oktober tot eind november. Tenminste, als het coronavirus niet alsnog voor problemen gaat zorgen!
Prijzen zijn ook nog niet bekend, maar kijkend naar de hardware in de next-gen consoles is 499 euro zeker een mogelijkheid. De magische grens ligt op 399 euro, maar dat zou me verbazen. Als dat toch gebeurt, zijn Sony en Microsoft bereid flink verlies te pakken op iedere verkochte console. Dat doen ze waarschijnlijk al op 499 euro, dat kan haast niet anders.

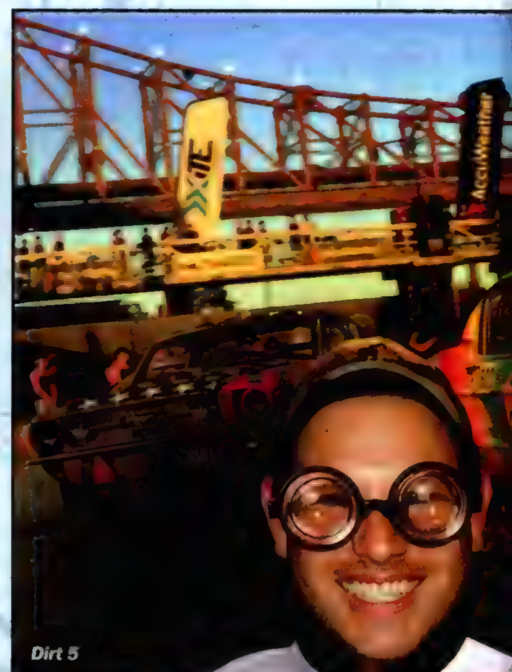


weetje • weetje

Aan de controller van Xbox Series X gaat niet zoveel veranderen, maar de PS5 krijgt een gloednieuwe controller, genaamd DualSense. Onze DualSense-special vind je direct achter dit artikel!




Bright Memory Infinite



Dirt 5

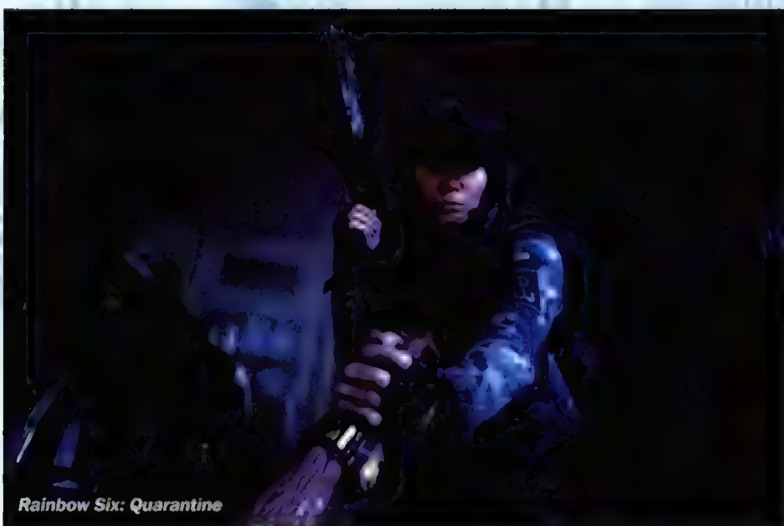
GAMES

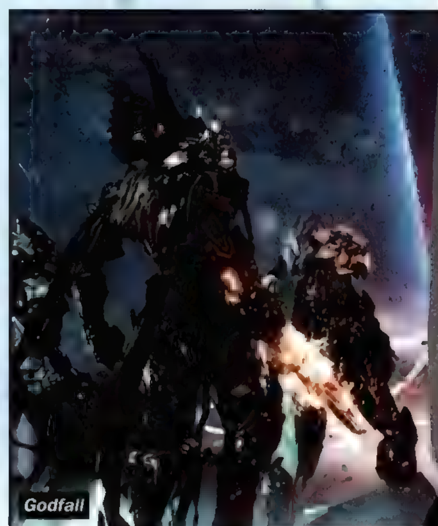
Allemaal leuk dat technisch geneuzel, maar what's up met de games?! Hiernaast een lijstje met alle tot nu toe bevestigde games voor de PS5 en Xbox Series X:

- Godfall
- Assassin's Creed Valhalla
- Outriders
- Bright Memory Infinite
- Dirt 5
- Scorn
- Chorus
- Madden '21
- Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2
- Call of the Sea
- Gears 5
- Halo: Infinite
- The Ascent
- The Medium
- Scarlet Nexus
- Second Extinction
- Yakuza: Like a Dragon


Halo: Infinite


Outriders


Rainbow Six: Quarantine


Godfall




Yakuza: Like a Dragon



- Warframe
- Cyberpunk 2077
- Gothic
- Rainbow Six: Siege
- Rainbow Six: Quarantine
- Senua's Saga: Hellblade 2
- The Lord of the Rings: Gollum
- Gods and monsters
- Battlefield 6
- Watch Dogs: Legion
- WRC 9
- Dying Light 2
- Everwild
- Starfield
- The Elder Scrolls 6
- Final Fantasy VII Remake

Hier zitten absoluut al een paar klappers tussen, maar we hebben tot nu toe nog maar weinig echte gameplay gezien. Microsoft deed een eerste poging tijdens een Inside Xbox-aflevering, maar daar werden vooral onbekende games geshowd die niet bepaald aantoonde waar Xbox Series X toe in staat is. Buiten dat waren het vooral trailers, met hier en daar wat flitsen aan gameplay, maar erg spectaculair was het allemaal niet.
Er gaan geruchten dat Sony de PS5 gaat showen op 4 juni en Microsoft heeft al bevestigd dat ze in juli wat first-party games gaan laten zien voor Xbox Series X. Het is voor nu wachten op de eerste echte gameplay-demo's!


Call of the Sea


Dying Light 2


The Elder Scrolls 6


Gears 5

DE PS5-CONTROLLER ONDER DE LOEP

DIT MOET JE WETEN OVER DE DUALSENSE

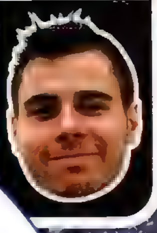
Mintens net zo belangrijk als de PlayStation 5 is de nieuwe controller: de DualSense. Jacco pakte zijn virtuele loep erbij en zet de belangrijkste details op een rij.

De vormgeving van de controller is eigenlijk veel relevanter dan dat van de console zelf, je zit er immers tijdens het spelen altijd mee in je klauwen. De DualSense belooft enerzijds een typische PlayStation-controller te worden, maar anderzijds ook iets totaal nieuws. Dit zijn de zaken die opvallen.



VORM

Sony is eigenlijk nooit ver afgeweken van het originele design van de allereerste PlayStation-controller – behalve dan die keer dat ze een letterlijke boemerang aankondigden en deze zenuwachtig lachend vervingen door de DualShock 3. De vorm van de DualSense is echter de grootste verandering tot nu toe, met een veel robuuster uiterlijk (hopelijk kwets ik de controller hier niet mee) dan de relatief slanke controllers van weleer. Daarmee lijkt het apparaat behoorlijk op Microsofts controllers, maar voor ons westerlingen is dat eigenlijk een voordeel gezien de gemiddelde grootte van onze handen. Zeker voor mensen zoals ik, met vingers van een halve meter, is dat ontzettend fijn.





KLEUREN

Een tweede grote verandering is de kleur. Of beter gezegd: de kleuren, want de DualSense is zwart-wit, in plaats van één kleur. Dat is even wennen, want normaalgesproken zijn PlayStation-controllers bij lancering altijd lekker zwart. Je kunt er later zelf een tweede exemplaar met hippe kleurtjes bij kopen, als je daar behoefte aan hebt. De DualSense valt in ieder geval veel meer op dan voorheen en wordt toepasselijk ook vergeleken met Stormtroopers en zelfs panda's.
Wie de knoppen nader bekijkt, ziet dat ze wat minimalistischer zijn dan die van de DualShock 4. De belangrijkste verandering zijn de iconische PlayStation-knoppen, die hun groene, rode, blauwe en paarse kleur missen. Het maakt de controller een stuk strakker en draagt bij aan het futuristische uiterlijk, maar het is toch wel een beetje een gemis. Het zou me ook niks verbazen als Sony op den duur een 'classic'-versie uitbrengt met gekleurde knopjes en een lekker matzwart design, zoals we van ze gewend zijn.

DE 'CREATE'-KNOP

De Create-knop is de enige échte nieuwe knop op de DualSense, maar tegelijkertijd ook niet. Zoals je waarschijnlijk weet heeft de DualShock 4 op die plek een Share-knop, die in essentie hetzelfde doet. Althans, zover we weten, want Sony hint ernaar dat er meer mogelijk is dan direct live gaan op Twitch en screenshots opslaan.
Met de snelle SSD moet dat laatste in ieder geval stukken sneller gaan – en hoef ik niet meer te sterven in battle royale-games als ik beelden probeer te capturen – maar er is vast nog veel meer mogelijk. Wat dacht je van een 'moment' delen, zoals in de toekomst ook met Google Stadia kan. Dat houdt in dat je letterlijk jouw savegame op een specifiek moment in een game deelt, waardoor anderen op precies hetzelfde punt verder kunnen spelen en bijvoorbeeld je score verbeteren. Plak daar een leaderboard aan vast, en je hebt oneindige rivaliteit.



MICROFOON

Een andere belangrijke nieuwe feature is de ingebouwde microfoon, die je in het midden onderaan de controller vindt. Het is de bedoeling dat mensen die geen zin hebben om een headset op te zetten of plotseling een party chat-uitnodiging krijgen direct kunnen praten met anderen. Het klinkt als een handig snufje, want zo heeft niemand meer een excuus om niet te overleggen als we binnenkort Overwatch 2 spelen.
Aan de andere kant zijn er ook een hoop prangende vragen. Want mensen zoals ik – die keihard op de knoppen rammen in een huis vol schreeuwende debielen – zouden misschien weleens voor een hoop onnodig ruis kunnen zorgen. Sony zegt dat de controller hiermee rekening houdt en ook huilende baby's (mijn nachtmerrie) op de achtergrond niet oppikt, maar we moeten nog maar zien of dat ook zo is. Bovendien zit er een speaker vlak boven de microfoon en vernieuwde PlayStation-knop, dus no way dat geluidseffecten niet door online lobbies gaan galmen. Gelukkig heeft de DualSense ook een mute-button waarmee je de microfoon uitzet als je een headset gebruikt. En over headsets gesproken: de controller bevat gewoon nog een 3,5mm-aansluiting! »



TOUCHPAD EN LICHTBALK

Er is één grote olifant in de kamer, het touchpad. Dit aanraakgevoelige vlak was een controversieel aspect bij de DualShock 4, want er is eigenlijk bijster weinig mee gedaan. Op enkele gimmicks na was het gewoon een grote, centrale knop. De verwachting was dus dat Sony deze feature overboord zou gooien, maar toch is de goede oude touchpad weer terug.
Hopelijk hebben ze een briljant plan om het dit keer vernuftiger in te zetten, maar de vraag is natuurlijk hoe. Is het om vloeiend door je menu of in-game tekst heen te scrollen? Of is het gewoon omdat de PS5 backwards compatible is en sommige PS4-games deze feature ondersteunen? Hoe dan ook, het verplaatsen van de lichtbalk van de voorkant naar de zijkanten van het touchpad geeft het in ieder geval een futuristisch tintje.

HAPTIC FEEDBACK

Zelfs op driehonderd procent zoomniveau is er niks van haptic feedback te bespeuren op de DualSense, want deze gloednieuwe functie moet je voelen en komt van binnenuit. Simpel gezegd is haptic feedback een zeer precieze methode om trillingen te produceren, waarmee je ontzettend veel dingen kunt doen. Denk aan voelen of je op een zandweggetje, gras of door het water loopt, waardoor je misschien wel kunt 'voelen' hoe hard je kunt rennen.
Maar ook dingen als horrorgames worden hierdoor potentieel veel spannender door subtiele tikjes in je handpalm, en in shooters kun je mogelijk zelfs voelen van welke kant je beschoten wordt. Kortom: de immersie moet dankzij haptic feedback veel groter worden dan voorheen. Zoals gezegd heb ik de controller nog niet in m'n handen gehad, dus moeten we nog maar zien of het écht zo indrukwekkend is als Sony zegt, maar ik sta te popelen om het te testen.

ANALOGE STICKS

Als je de DualShock 4 naast de DualSense legt, dan lijkt het alsof ze dezelfde analoge sticks gebruiken. Zoom echter iets verder in, en je ziet een subtiel verschil: een klein extra patroon voor grip. Dat is goed nieuws, want de relatief ondiepe inkepingen op de DualShock 4 zorgen ervoor dat je soms geen volledige controle hebt, en dat wil je natuurlijk wel.

Het belangrijkste aspect, de daadwerkelijke kwaliteit van de sticks, daar weten we echter helaas nog niks over. Want laten we eerlijk zijn: de sticks op de PS4-controller vielen naar verloop van tijd langzaam uit elkaar. Dart waar de Xbox One-controller geen greintje slijtage vertoont na jaren intensief spelen. De vraag is dus: zijn de sticks van de DualSense duurzamer? Je kunt daar alleen maar achter komen door de controller zeker een jaar keihard te gebruiken, dus daar komen we ver ná de release van de PS5 op terug.



ADAPTIVE TRIGGERS

Aan de triggers (L2 en R2) is ook weinig te zien, behalve dat de hoek net iets anders is als je de DualSense naast de DualShock 4 legt. Ook de bumpers (L1 en R1) zijn iets groter, maar ze zitten wel dichterbij de triggers dan voorheen. Veruit de boeiendste verandering aan de triggers is echter dat ze 'adaptive' zijn: de spanning en weerstand passen zich afhankelijk van de context aan.

Stel, Horizon Zero Dawn 2 is éíndelijk uit en je trekt aan de boog van Aloy, dan moet je een totaal andere weerstand en trilling voelen dan wanneer je bijvoorbeeld op het gaspedaal drukt in Gran Turismo Sport. Ook dit moet bijdragen aan de immersie van games en kan op honderden manieren worden toegepast. Ik zie mezelf bijvoorbeeld een vingerblessure oplopen omdat de trekkers van machinegeweren realistisch zwaar zijn.



DE GROTE AFWEZIGE

Ik heb de controller van alle kanten bespeurd, maar tot nu toe is er niets te zien van échte nieuwe knoppen (nee, de Create-knop telt niet). Dat is opvallend, want niet zo lang geleden bracht Sony het Back Button Attachment uit voor de DualShock 4, een soort opzetstuk met extra knoppen. Dat riep speculatie op over mogelijke extra knoppen op de PS5-controller – tevens dé feature van pro-controllers – maar vooralsnog lijken ze afwezig te zijn, tenzij ze aan de onderkant verstopt zitten.

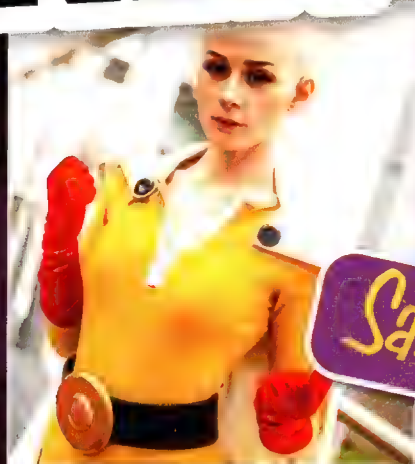


USB-C

Oh mijn god, ja! De DualSense bevat USB-C. Waarom duurt het bij fabrikanten zo lang om over te schakelen naar USB-C? Goed, je kunt in theorie dus je telefoon-/Switch-oplader gebruiken om je DualSense op te laden. Dat scheelt weer een kabel. Hopelijk ondersteunt de DualSense ook quick charge, waarmee je nooit lang hoeft te wachten tot de controller weer vol is.

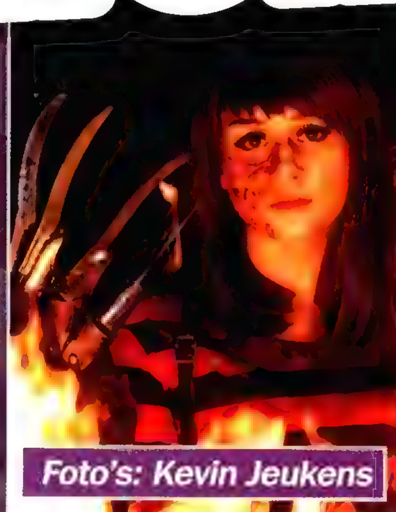
Een bijkomende vraag is: hoe gaat de batterijduur van de DualSense, een ander zwak punt van de vorige controller, zijn met al die extra snufjes? Sony zegt wederom dat het wel goed zit, maar kom op, de DualSense zit vól technische snufjes. Haptic feedback, adaptive triggers, een microfoon, een touchpad en een lichtbalk: de batterij moet van goeden huize komen wil het niet na drie tot vier uur leeg zijn.

KEN JE CREATOR



Sammyscosplay

Je werk maken van je passie of hobby, dat is een voorrecht dat niet alleen weggelegd is voor PU-redacteurs, maar ook voor talenten en anime-aficionado's als Sammyscosplay. Maar zij deed iets wat veel slimmer is dan stukjes schrijven; zij beeldt haar favoriete personages zelf uit, en hoe!



Foto's: Kevin Jeukens

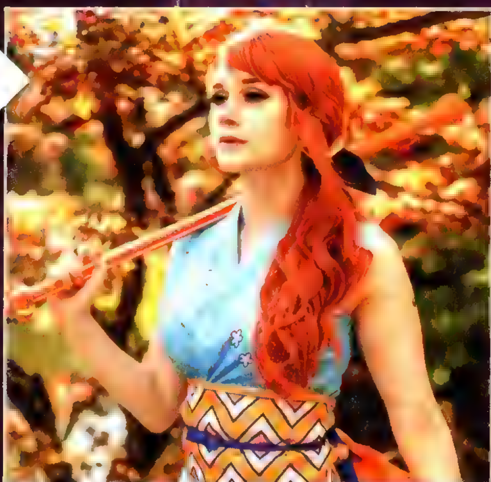
THIS IS ME!

Mijn naam is Sammy Cohen, beter bekend als Sammyscosplay. Ik maak kostuums van onder andere games, films en anime. Al mijn hele leven ben ik creatief geweest en ik kan me helemaal vinden in cosplay. Een grote fangirl, eigenlijk, en wat is dan beter dan in de huid te kruipen van je favoriete personages? Ik maak zoveel mogelijk kostuums zelf en natuurlijk met hulp van mijn vrienden. Niets is leuker dan een passie hebben die je kan delen met je vrienden! Ook zonder mijn beste vriend en fotograaf Kevin Jeukens zou ik niet zulke geweldige content kunnen creëren. Deze uit de hand gelopen hobby is ondertussen een fulltime job geworden als influencer en onafhankelijke artiest! Ik leef m'n droom en ga daar zeker niet mee stoppen.



VIND ME OP INSTAGRAM EN TIKTOK!

Instagram (@Sammyscosplay)
Op Instagram post ik foto's van mijn werk en mijn creaties. Het is makkelijk om op dit platform mensen met dezelfde interesses en hobby te vinden! En het is een online portofolio; het is super handig om te laten zien wat je allemaal doet en hoe ver je gaat.



TikTok (@Sammyscosplay)
Met TikTok kan ik vooral de liefde voor personages laten zien. Je kan je helemaal inleven in een personage en lekker gek doen! Ik houd daar heel veel van, want een foto is leuk, maar in een video zié je de persoon erachter. Daarnaast houd ik van humor, dus ik probeer er altijd wel een grappig toefje bovenop te doen - én dicht bij het personage te blijven.



HIER BEN IK HET MEEST TROTS OP

Mijn Pennywise-cosplay is wel een grote trots! Ik houd heel erg veel van de IT-films (nieuw en oud) en toen ik de nieuwe versie van Pennywise zag, wist ik dat ik hem moest cosplayen! Mijn eigen draai heb ik eraan gegeven door hem vrouwelijk te maken.

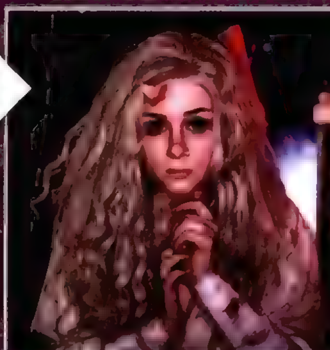




Afgelopen februari ben ik door een geweldig bedrijf overgevlogen naar Japan voor cosplay! Dat was echt een droom die uitkwam, want cosplay is ontstaan in Japan en mijn favoriete genre om te cosplayen is voornamelijk anime. Wil nog elke dag terug...



Wat ik zo leuk vind aan mijn werk is mensen inspireren om hun passie te volgen en ze te laten inzien dat niks te gek is! Ik ben echt een grote dromer, maar zeker ook een doener. Als je een droom en passie hebt moet je die zeker volgen! Ik vind het super speciaal als mensen mij vertellen dat ik hen inspireer.





LEEST/SPEELT/ KIJKT MOMENTEEL

Ik kijk voornamelijk super veel anime en ben zelf geobsedeerd met de grotere anime One Piece! Het gaat over piraten en dan voornamelijk hoe Luffy (foto) de pirate king wil worden! Ik houd er van hoe hij zijn droom volgt, hoe dan ook, niemand stopt hem. Dat inspireert mij super veel. Hij volgt zijn droom met zijn vrienden en zijn vrienden zijn alles voor hem, net zoals bij mij!



PASSIES

Tekenen! Ik teken al mijn hele leven en wilde altijd al een kunstenaar worden en mijn eigen werk verkopen. Ik word er super rustig van en het is zeker een uitlaatklep voor mij. Het is ook zeker iets wat ik voor de rest van m'n leven zal blijven doen. ✖



ASSASSIN'S CREED VALHALLA
DE WARE REDEN ACHTER BREXIT





Met een van de rauwste mythologieën, plunderen als lifestyle en een hiernamaals dat vooral om vreten en zuipen draait, associeer je Vikingen niet echt met tactisch krijgerschap. De vraag is dus hoe Ubisoft de stealthmechanismen van de volgende Assassin's Creed combineert met de brute brawlers die citytrips een slechte naam gaven, en eeuwen voor Greenpeace een ding was al vrolijk zeehondjes doodknuppelden.

Na de Egyptische mythologie en in Origins en de Griekse in Odyssey was het een kwestie van tijd voor Assassin's Creed zich op de Noor(d)se zou storten. Oké, de Japanse had ook nog gekund, maar na Sekiro, Nioh 2 en binnenkort Ghost of Tsushima zou dat misschien die ene portie sushi te veel worden. Verwacht echter niet een puur Scandinavisch avontuur; Vikingen hadden geen probleem om goud, vrouwen en de occasionele flarden cultuur ver buiten het koude noorden te gaan zoeken. Tot in Amerika en het huidige Bagdad aan toe. Je personage in Assassin's Creed Valhalla houdt het echter iets dichter bij de deur.

weetje • weetje

Historisch correct of niet, het badass imago van Vikingen en de hele mythos die daar – hopelijk – bij komt kijken spreekt me aan. Al hoop ik wel dat stealth een bevredigende optie blijft. De keuze om je verhaal te verankeren in een settlement en je verantwoordelijkheid voor een clan, beloven weer 'iets anders' voor de serie. Beschouw me toch maar weer geprikkeld.

OP NAAR HET WARME... ENGELAND?

Valhalla dropt je ergens in de negende eeuw achter de volle baard van ene Eivor. Of achter de #metoo-goedgekeurde curves van haar borstkuras. Want net zoals in Odyssey kan je ook voor een vrouwelijk spelpersonage kiezen. Eivor is een gereputeerde raider en leider, die het door eindeloze oorlogen verpauperde Noorwegen de rug toekeert en de hele clan naar Engeland verkast. Een move waar elke stad die regelmatig een Engelse vrijgezellenbende over zich heen krijgt, nog altijd voor betaalt. Je centrale verhaallijn of doel: voor je clan uit die vijandige nieuwe omgeving een nieuw bestaan, thuis en toekomst kerven. En dat kerven mag je ongetwijfeld net zo letterlijk als figuurlijk nemen.

THUIS IS WAAR IK MIJN BIJL PLANT

Dat bestaan wordt verankerd in je nederzetting, die je van een bescheiden en kwetsbaar begin geleidelijk aan uitbouwt tot een welvarende gemeenschap. Assassin's Creed III deed eerder al zoiets met de Homestead en Black Flag had ook nederzettingen. Niet echt de sterkste punten van die games. Het waren daar eerder veredelde tankstations. Hier is die settlement heel wat ambitieuzer opgevat en past 'ie ook helemaal in dat plaatje van 'een nieuw thuis bouwen'. De producer vertelde ons dat die nederzetting een afspiegeling is van jouw personage en je groeiende gemeenschap. Je krijgt diepgaande controle op hoe die nederzetting groeit en wie zich er vestigt met keuzes tussen verschillende upgrades voor specifieke bonussen. Als je eenmaal de barakken aan je vestiging hebt toegevoegd kan je bijvoorbeeld huurlingen aan je raiding-parties toevoegen. Veel meer dan een hoofdkwartier wordt dit 'thuis' ook een centraal gegeven in het verhaal, bevolkt met de personages die je verzamelt, rekruteert of als welkom beschouwt. Wat dat verhaal betreft, beloven de ontwikkelaars het met totaal nieuwe mechanismen aan de speler te 'vertellen'.

VIKING VS FREDDY?

Het min of meer historisch decor waar deze game zich tegen afspeelt is het Engeland van de 9e eeuw, waarin kleine Saksische rijkjes het op dominantie en elkaars grondgebied voorzien hadden. Een verdeeld





TITS & TATS

Dat je ook voor een vrouwelijk personage kan kiezen deed Assassin's Creed Odyssey deze Valhalla al voor. Het wordt wel de eerste keer dat je echt het uiterlijk van je personage zal kunnen aanpassen. Misschien vind je dat een baard sooo last century is maar wil je wel voor gelaatsbeschildering gaan, en als je dat voor watjes en EDM- festivalgangers vindt, dan kies je toch een tattoo?

front dat de Vikingen vrij vlot onder de voet liepen. Behalve Wessex, geregeerd door ene koning Aelfred. Die hield niet enkel stand, maar dreef de Noormannen uiteindelijk zelfs terug de Noordzee in. Enfin, volgens de geschiedenisboeken in ieder geval. Assassin's Creed Valhalla gebruikt die historische ingrediënten als vertrekpunt, maar kneedt er zijn eigen versie uit. Het lijkt ons sterk dat je een hele campagne doorworstelt aan de uiteindelijk verliezende kant. Toen ik de producer van de game daarnaar vroeg, zei hij me dat het antwoord een spoiler van jewelste zou zijn. Fair enough. Die Aelfred, of Alfred (of Freddy als je hem pissig wil maken) kom je wel tegen en tenzij we ons enorm vergissen, is daarmee ook je aartsvijand bekend.

FAKE HISTORY

Bij Vikingkrijgers denken we aan schuimbekkende berserkers... met alle tactische subtiliteit van een dronken stripper op een kleuterfeestje. Historisch krom, zeggen de jongens van Ubisoft, net zo krom als de hoorns op hun helmen... zoals ze die dus NIET droegen. Fake history, dus, veelal te danken aan het feit dat die eerst en vooral werd geschreven door Engelse monniken die veel van hun collega's door deze heidense immigranten tot hapklaar hondenvoer zagen worden gehakt. In de Noorse legenden is er juist wel vaak sprake van sneaky shit. Vikingen konden niet alleen overweg met nagenoeg elk wapen uit hun tijd, ze gebruikten elke strategie die werkte. Je zal dus mogen sneaken, guerrilla-stijl raids uitvoeren en óók zullen die grotere veldslagen uit Odyssey een nieuw jasje »





krijgen. Is stealth de natuurlijke reflex voor je Assassin's Creed-fix? Kijk dan alvast uit naar de comeback van zowel die verborgen polsdolk als van die sociale camouflage, waarbij je door je 'hoody' over je kop te trekken kan opgaan in de Saksische menigte. Nog minder stoer, maar effectief: je zal jezelf voor dood kunnen houden. "Stealth blijft dus een krachtige optie", stelt de ontwikkelaar me gerust. Tegelijk legt hij ook veel nadruk op combat met een wapen in elke hand. Dat kan, en er hoeft niet noodzakelijk een schild bij te zijn, al is dit wel een van de eerste AC-games die de offensieve kwaliteiten van zo'n schild omhelst.



weetje • weetje

Meer dan in de vorige games zou Valhalla een grotere variatie aan vijanden opvoeren en het opduiken daarvan over een langere speelduur uitsmeren. Kwestie van deze keer niet na twintig uur gameplay al dat gevoel te krijgen van 'seen it, fought it, killed it.'

BOOTJE VAREN

Omdat Vikingschepen historisch gezien nooit echt in zeeslagen ingezet werden, moet je die ook niet in deze game verwachten. Zie die drakenboten vooral als het transportmiddel dat de plunderaars uit het noorden toeliet om veelal ongehinderd tot diep op vijandelijk terrein door te dringen. Die drakkars, sneks, of longships zoals ze hier genoemd worden, zijn dus minder een wapen en meer een werktuig in de gereedschapskist waarmee je dat nieuwe bestaan in Engeland bouwt. Geen zeeslagen dus, maar een soort middeleeuwse landingsboot waarmee je de spelwereld verkent, grote concentraties vijanden met relatief gemak omzeilt om hit-&-run-raids uit te voeren, om buit te scoren of de oppositie te destabiliseren.

VERPLICHT VIKINGVOER

Valhalla Rising

Een hallucinante, poëtische én brutale slechte trip van bloed en survival, met minder dialoog dan de gemiddelde filmtrailer. Valhalla Rising voert een woordeloze, ultra-fysieke Mads Mikkelsen op tegen een franjeloos rauwe achtergrond van het Vikingbestaan. Nicolas Winding Refn (die professor uit Death Stranding) regisseerde en zijn 'Pusher' en 'Drive' moet je overigens ook zien.

Vikings

Duh, deze best heftige serie combineert historische geloofwaardigheid met sterke karakters en uitstekende actiescènes. Wanneer in latere seizoenen de politieke soap meer gaat doorschemeren heeft Vikings zijn haakjes al onwrikbaar in je vastgezet. En het volgende schokkende bloedvergieten laat nooit echt lang op zich wachten.

Norsemen (Vikingane)

Denk de serie Vikings van hierboven, gemaakt door echte Noren ... met een kwart van het budget maar een ton meer donkere tot ronduit absurde humor. Niet iedereens cup of rendiermelk maar zeker het checken waard.

The Banner Saga

Een van de taaiste tactische RPG's die alom bejubeld én vervloekt werd en waarin je een karavaan fantasy-Vikingen met onmogelijke keuzes en meedogenloze turn-based combat zo heelhuids mogelijk door een vijandige wereld moet loodsen.



PIMPIN' VIKINGS

Er zit een soort van online multiplayer-element in de game. Zo kan je zogenaamde Jomsvikings, historisch verantwoorde Viking-huurlingen rekruteren en upgraden. Die roep je dan zoals in Brotherhood te hulp wanneer je ze nodig hebt, ze vergezellen je op raids. Je kan ze niet rechtstreeks aansturen, maar ze weten wanneer je een extra paar spierballen kan gebruiken om door een barricade te breken en wanneer jouw Eivor de benen neemt richting een longship, zullen ze volgen. Je kan echter ook beroep doen op getweakte huurlingen van bevriende spelers en zij op de jouwe. Aardig, maar veel interessanter is dat je mannetje een stuk van de buit en re-







wards die hij in de game van een andere speler scoort, terug meebrengt naar de jouwe. Of zo'n Jomsviking kan sneuvelen in de game van een ander, dat wilde de ontwikkelaar vooralsnog niet bevestigen of ontkennen. Maar toch, ik zie me nu al op een gouden Vikingtroon zitten waarin ik getooid in wit ijsbeerbont weinig meer doe dan mijn mercs uitpimpen. Een harp- of luitversie van 'bitch better have my money' op de soundtrack is wellicht te veel gevraagd.

WAAR IS DE FANTASY?

Zowel Assassin's Creed Origins als Odyssey voerden naast hun min of meer historisch correcte settings ook af en toe een excursie in hun mythologie op. Niet zelden vergezeld van een gigantische slang, minotaurus, cycloop of ander monster. Deze game heet Valhalla, het hiernamaals voor die Vikingkrijgers die dapper genoeg werden geacht om door de Walkuren van een heroïsche dood naar een eindeloos vreet- en drankbuffet te Uberen. Dat mythologische kartelrandje moet er dus inzitten, maar vooralsnog ontbreekt elke verwijzing ernaar in de trailers, developer blogs of interviews. Oké, er is je raaf Sýsnin, die in typische Assassin's Creed-stijl als verkenningsdrone dient en minder typisch als afleiding in stealth-situaties kan worden ingezet. Maar met de reboot van God of War nog vers in het geheugen, telt de Vikingmythos veel te veel brutaal en boeiend fantasy-spul om er met deze game niet op in te spelen. En natuurlijk is dat typisch zoiets waar de producer me nog niets over wilde vertellen.

THE BANNER CREED

Als leider van je groeiende Vikinggemeenschap moet je naast militaire, ook politieke beslissingen nemen. Interne spanningen ontmijnen met een tactisch huwelijk tussen verschillende partijen, of een twist in je voordeel manipuleren. Verwacht in ieder geval meer en taaiere keuzes dan je gewend bent in een Assassin's Creed-game, met zwaardere consequenties.

TELL ME WHY

GRADDUS SCHRIJFT EEN PU-PREVIEW: EPISODE 1 T/M 4

Binnenkort verschijnt Tell me Why, de nieuwe episodische game van genrespecialist Dontnod Entertainment. En Graddus schrijft een preview, in vier episodes, mét keuze-opties. Keuzes die uiteindelijk toch niet zoveel uit blijken te maken... Of toch wel?



EPISODE 1: HET BEGIN

Ja jongens, laten we eerlijk zijn: de eerste episodes van films, series en games zijn meestal niet het boeiendst. Er worden personages geïntroduceerd. De eerste voorzichtige beginnetjes van een verhaal. En met een beetje mazzel: een spannende cliffhanger.
Dus sorry, de eerste episode van deze preview kunnen we ook schriftelijk afdoen. Het is donderdagmiddag. Ik zit op het balkon, als Wouter ineens appt: “WAAR BLIJVEN JE IDEEËN VOOR DE NIEUWE PU, BAKLAP?!?” Ik kijk even op internet, zoek een paar titels op en stuur hem een lijstje. Binnen twee minuten heb ik reactie. “Gears Tactics? Nope, leuke games doe ik liever zelf. SnowRunner? Da's zeker zo'n obscure Graddus-game waar verder niemand in is geïnteresseerd... Weet je wat, doe maar een preview van Tell me Why. Daar is nog bijna niks over bekend, en als jij ergens goed in bent is het dingen uit je anus trekken!” “Prima, chef”, stuur ik terug. Het “als je maar betaalt” laat ik voor nu maar even achterwege.
Ik strompel naar de keuken, want ik heb trek gekregen. Het is hard werken als PU-redacteur. Ik pak een schaaltje, giet er wat melk in en...

KEUZE ALERT!!!
Doe ik er havermout of Brinta bij?


A) Havermout
Ja, havermout! Daar word je groot en sterk van! En misschien leg ik er ook een bosbesje bovenop, want dat heb ik wel verdiend. Yum yum.




B) Brinta
Ja, Brinta! Daar word je groot en sterk van! En het is stiekem gemalen havermout dus het beste van twee werelden! Yum yum.



EPISODE 2: VUURWERK

Goed, aan de slag maar. Zo'n episch episodisch epistel schrijft zichzelf niet.
Na het geweldige Life is Strange en het iets mindere maar alsnog erg passable vervolg, wil Dontnod Entertainment met Tell me Why bewijzen dat ze - in tegenstelling tot een concurrent als Telltale - geen eendimensionale one-trick-pony zijn. Ik heb daar absoluut vertrouwen in. Dontnod's games voelen geloofwaardig, zijn gelaagd én hebben een emotioneel randje dat je normaal alleen in de beste Netflix-series ziet. Wie herinnert zich bijvoorbeeld niet de arme Victoria uit de eerste Life is Strange die, afhankelijk van JOUW keuzes, zelfmoord pleegt of niet...
Ook Tell me Why, waarin we de uit Alaska afkomstige tweeling Alison en Tyler volgen, belooft qua intermenselijke interactie vuurwerk. De tweeling herleeft heftige gebeurtenissen uit hun jeugd, waarbij ze elk zo hun eigen herinneringen over bepaalde zaken hebben. Aan jou de keus welke van die herinneringen jij 'gelooft'. Klinkt goed, niet?

WAT TELL ME WHY MOET VERMIJDEN UIT LIFE IS STRANGE

- Te veel bovennatuurlijke shizzle.
- Scènes waar geen einde aan komt.
- Van die typische highschool, tiener, cringy cliché-shit.
- Te weinig daadwerkelijke gameplay.
- Totaal onbelangrijke keuzes.



KEUZE ALERT!!!
Vertel: heb jij al zin in Tell me Why?


A) Ja!
Top, een fijnproever. Lees snel verder voor veel meer vette info!

YES


B) Nee.
Okee... Al begrijp ik het wel een beetje: de keuze-opties in Dontnod's games zijn ook zeker niet altijd even interessant [net als de keuzes in dit artikel, dus – Marvin].

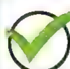
NO

EPISODE 3: ANGST

He, pssst: wist je dat Tyler transgender is? Om eerlijk te zijn geeft dat me een dubbel gevoel.
Zie je: de wereld is met alle politieke correctheid van tegenwoordig geen leukere plek geworden. Mensen kunnen niet meer tegen een stootje, en barsten bij de minste geringste tegenslag/kritiek in gejank uit. Mannen zijn by default sexist pigs, tenzij ze zich laten castreren. Als vleeseter ben je een psychotische moordenaar, of op z'n minst iemand die klimaatverandering in de hand werkt. En geef je een vrouw een oprecht compliment? #MeToo, smeerlap!!! Zucht...
Ik word er verdrietig van. Waarom benaderen social justice warriors het leven toch zo negatief, vol haat en azijn?
Consequentie is helaas wel dat ik entertainmentproducten die zichzelf afficheren als 'een film met alleen maar dikke mensen' of 'een game met een transgender' met argwaan bekijk. De makers zouden ons toch niet hun misselijkmakende politieke propaganda door de neus willen boren?
Die angst heb ik bij Dontnod Entertainment gelukkig minder. De studio benadert gevoelige onderwerpen tactvol en respectvol, zonder doorzichtig sentimenteel sausje. Zeker niet makkelijk! Dontnod's games ontlokken zelfs bij een brombeer als ik soms een traan. Maar hé, even wat luchtigers:



KEUZE ALERT!!!
De episodes van Tell me Why verschijnen veel sneller achter elkaar dan bij Life is Strange. Fijn, lijkt me, want niemand houdt van wachten. Wat vind jij de vervelendste situatie?


A) In de rij staan bij de supermarkt. Tenzij de kassière leuk is, natuurlijk... Whoops, sorry - #MeToo.




B) Extreem traag internet. Tja, moet je ook maar niet zoveel ehm... natuurfilms downloaden.





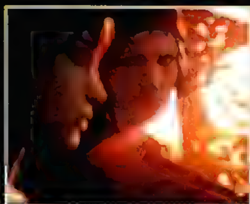


EPISODE 4: HET SEMI-OPEN EINDE

Goed, ik denk dat het inmiddels wel duidelijk is wat ik van Tell me Why verwacht. Aan de ene kant hoop ik dat de game op Life is Strange lijkt, maar aan de andere kant moeten er toch ook wel één of twee verrassingen in zitten om niet de Telltale-kant op te gaan, waarbij elke game (op de setting na) op elkaar lijkt. Check anders de kaders even voor welke dingen Dontnod wat mij betreft een-op-een uit hun voorgaande titels mag overhevelen, en welke niet.
Een goede serie eindigt eigenlijk altijd met een semi-open einde, en dat is hier ook het geval: om daadwerkelijk te weten wat Dontnod voor ons in petto heeft, moeten we nog even geduld hebben. Bekijk in de tussentijd zeker de trailer nog een keer. Of speel - net als ik - Life is Strange 1 en 2 nog eens door.
Ik app Wouter terug: "Tekst is af hoor, en ik hoefde er niet eens heel veel voor uit m'n anus te trekken. Al zou ik het volgende keer wel fijn vinden als er meer keus is..." ★

WAT TELL ME WHY KAN LEREN VAN LIFE IS STRANGE

- Geloofwaardige emoties van geloofwaardige personages.
- Herkenbare setting met een bizarre twist, een beetje a la Twin Peaks.
- Verdomd goed schrijfwerk.
- Ogenschijnlijk basale keuzes met verstrekkende gevolgen.
- Details zoals Seans telefoon in deel 2 waarop 'verstopte' appgesprekken staan.



KEUZE ALERT!!!
Wat vind je van zo'n preview met keuze-opties?


A) Leuk! Yes, je hebt je hebt de good ending te pakken! Weet je wat, omdat jij er zo blij mee bent, schrijf ik in het vervolg vaker dit soort previews. Joe!




B) Tergend! Oei... Dit was de verkeerde keuze, met een bad ending tot gevolg - omdat jij het zo kut vindt, schrijf ik in het vervolg vaker dit soort previews. Joe!



VERWACHTING ***GRADDUS:***
Als Dontnod mijn kritiekpuntjes op Life is Strange 1 en 2 ter harte neemt en fixt, staat niks Tell me Why in de weg om de beste episodische adventure ooit te worden. Zo niet, dan is het in ieder geval de eerste met een transseksueel hoofdpersoon...

+ Dontnod is meester in het episodische adventure-genre.
+ Tweeling-tweestrijd belooft pittige keuzes.
+ Setting in Alaska oogt prachtig.
- Hopelijk slaat Dontnod niet door met een politiek correct LGBT+-sausje.

ADVENTURE
DONTNOD ENTERTAINMENT / XBOX GAME STUDIOS
1 SPELER
ZOMER 2020

PREVIEW
PS4

THE LAST OF US PART 2

WAT EEN CONTRAST!

GEEN ZORGEN: GEEN SPOILERS!

Voor de oPUnie vroeg JJ laatst aan Jurjen hoe hij met de gelekte beelden van The Last of Us 2 omging. Jurjen antwoordde dat het hem geen enkele moeite kostte bij die spoilers uit de buurt te blijven. En tóen vroeg Wouter aan Jurjen om een preview over de game te schrijven…



Nou ja, toen ben ik tóch maar weer eens in het internet afgedaald om me in de game te verdiepen. En ik schrok wel een beetje van wat ik vond. Maar laten we het eerst even hebben over wat er nu eigenlijk zo goed was aan de eerste The Last of Us, die in 2016 nog op de eerste plaats belandde van een PU-special over de beste 100 games ooit. Voor mij school dat 'goede' voor een groot deel in de contrasten. De norse, geharde kerel Joel tegenover het onbevangen, fragiele meisje Ellie. De schoonheid van hun langzaam dieper wordende relatie tegenover het smerige kwaad en het keiharde, meedogenloze geweld van zowel mensen als monsters. De smerige, grauwe, met bloed en ingewanden besmeurde keldertjes waar je doorheen gejaagd wordt tegenover de open, weelderige gebieden waar de kleurrijke natuur weer de overhand heeft gekregen.



weetje • weetje

Het thema van de game is de eindeloze cyclus van geweld die ontstaat wanneer mensen met geweld wraak nemen op mensen die hen met geweld onrecht hebben aangedaan. Mooi.

Toen ik op zoek ging naar informatie over The Last of Us 2, stuitte ik al heel snel op een groot en verontrustend contrast. Namelijk het contrast tussen de ontwikkelaars bij Naughty Dog en hun fans.

Geen mening

Laat mij dit contrast even schetsen. Aan de ene kant heb je de ontwikkelaars onder leiding van Naughty Dog-directeur Neil Druckmann, een uitgesproken voorstander van LHBTI-emancipatie (lesbische vrouwen, homoseksuele mannen, biseksuelen, transgender- en intersekse personen). Aan de andere kant de nogal boze fans van The Last of Us, die bang zijn dat Druckmanns voornemens om leden van de LHBTI-gemeenschap meer en beter in videogames te representeren ten koste gaat van de game waar ze zo van houden – of, althans, de richting die met de reeds verschenen DLC en het komende tweede deel wordt ingeslagen.

Mijn mening hierover is… nou ja, ik heb erg mijn best gedaan, maar er is vooralsnog geen mening bij mij ontstaan. Dat komt nog wel, vermoed ik, als ik de game daadwerkelijk ga spélen.

Maar de hele discussie doet in elk geval geen afbreuk aan mijn verlangen om The Last of Us 2 te gaan spelen. Sterker nog, dat verlangen is er zelfs door gegróéid.



Ben benieuwd

Ik vind het wel mooi, dat Naughty Dog niet voor een herhalingsoefening gaat, maar mij iets heel nieuws wil laten bele-



De PU redactie, luttele momenten nadat enkele redacteuren de The Last of Us 2-spoilers ontdekten. 2020, ingekleurd.

ven. Misschien ga ik me daarbij ergeren aan dingen die me te sterk aan de activistische insteek van Druckmann en co herinneren. Of misschien ga ik die dingen wel heel confronterend en aangrijpend vinden. Ik ben benieuwd naar mijn mening!

Het belangrijkste voor mij is dat zowel de officiële als de gelekte beelden bewijzen dat Naughty Dog nog steeds in alle opzichten een ijzersterke studio is, die zowel bruut geweld als emoties van personages overtuigender dan welke andere game-ontwikkelaar dan ook in beeld kan brengen.

Zoenen

Ik kijk nog even een officieel vrijgegeven filmpje van de game, waarin Ellie door een brede kale gast met een hamer in haar gezicht wordt geslagen, waarop ze kans ziet een paar pijlen in hem te schieten, om de ineengezakte kale man vervolgens met twee slagen van haar machete door zijn dikke nek te executeren. De camera zoomt in op haar grimmige, bebloede, hijgende gezicht, het beeld wordt even zwart... en daar zien we dezelfde Ellie, zoenend met een meisje.

De emotie in haar natte ogen, de blosjes op haar wangen, het ongemakkelijke trekken met haar mond, waarop plots een glimlach doorbreekt. Het is zo mooi, zo teder, zo... echt. God, wat kunnen ze dat goed, daar bij Naughty Dog: contrasten scheppen. ★

"De gelekte beelden bewijzen dat Naughty Dog nog in alle opzichten een ijzersterke studio is."

MAAR DE GAMEPLAY DAN?

Met al dat gelul over het verhaal, lesbies en boze fans, zou je bijna gaan vergeten dat de game ook nog, eh, gameplay zal bevatten. Die gameplay belooft minder progressief en controversieel te worden dan het verhaal, maar kent gelukkig toch weer wat nieuwe elementen om de eeuwige afweging tussen stealth en bruut wat veelzijdiger, interessanter en waarschijnlijk ook spannender te maken. Het belangrijkste daarbij is dat Ellie (en eventuele andere personages die je onder je knoppen krijgt) behendiger is dan in de voorganger. Ze kan nu bijvoorbeeld ook springen en klimmen, wat tot meer verticale bewegingsvrijheid leidt. Ook kan ze door hoog gras en bosjes tijgeren, alsmede een dodge-move gebruiken om de klauwen of kogels van belagers te ontwijken. Wat die belagers betreft: de engste nieuwe vijanden zijn toch wel de mensen die honden bij zich hebben. Want die honden kunnen je ruiken en je geurspoor volgen, wat jouw pogingen onopgemerkt te blijven aanzienlijk zal frustreren. Brrr, en ik ben al geen fan van honden.





VERWACHTING *JURJEN:*
The Last of Us 2 belooft nog spannender dan z'n voorganger te worden. In eerste instantie door de uitgediepte survival-gameplay, maar natuurlijk ook wel een beetje door de controverse die rondom de game is ontstaan. Ik ben echt razend benieuwd hoe dit allemaal uit gaat pakken!

- + Meer bewegingsvrijheid en mogelijkheden.
- + Niemand brengt de mooie en lelijke kanten van mensen zo in beeld als Naughty Dog.
- – Het verhaal wordt misschien even slikken.
- – Fucking honden.

SURVIVAL-HORROR
NAUGHTY DOG
1 SPELER
19 JUNI 2020

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ALSOF JE STOMDRONKEN OP EEN MIER PROBEERT TE PISSEN VANAF DE EIFFELTOREN."



Een reisje zit er binnenkort niet in, maar door Graddus' bijdrage aan de Predator-review krijgen we toch nog een vakantiegevoel.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ZO BEN IK, ALS DE LOMPE SEKSIST DIE IK BEN, VOOR EEN VOLLEDIG MANNELIJK, OFFENSIEF TEAM GEGAAN."



Van LGBTQ+-positivisme in The Last of Us 2 tot het lompe seksisme van onze favoriete Spanjaard, in 0.5 seconden. Alleen in de PU.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IK HAD NIET DOOR DAT HET AL ZO KORTDAG WAS."



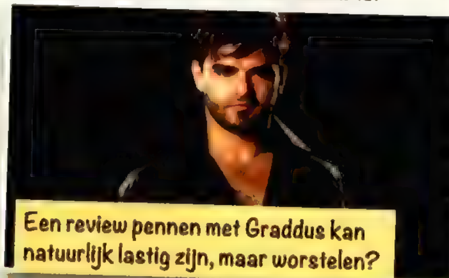
Om vervolgens een artikel in te leveren dat pas voor vólgend nummer op de planning staat. Het tegenovergestelde van kortdag, zegmaar.

"IK HAD EFFE NIET DOOR DAT GISTEREN DE DEADLINE AL WAS."



Tjeerd verloor zich in het 'gespeeld'-gedeelte van Ook Gespeeld.

"IK GA ER VANAVOND MEE WORSTELEN EN ZORG ERVOOR DAT 'IE FIRST THING IN THE MORNING BIJ JE BINNEN IS."



Een review pennen met Graddus kan natuurlijk lastig zijn, maar worstelen?

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

SUPER MARIO IS 35 JAAR!

Mijn leven met Mario

Dit jaar is het 35 jaar geleden dat met Super Mario Bros. het eerste grote Mario-avontuur verscheen. Er zouden nog vele volgen, en Jurjen heeft ze de afgelopen drie-en-een-halve decennia allemaal gespeeld. Ze hebben zijn leven absoluut mooier gemaakt, zo concludeert onze bijna vijftiger, terugblikkend op de Mario-hoogtepunten in zijn eigen geschiedenis.



Sinds ik op zevenjarige leeftijd mijn eerste game speelde, een Pong-arcadekast die stond opgesteld in het automuseum dat mijn woonplaats Assen toen nog rijk was, was ik verkocht. Niet alleen naar de tv kijken, maar er ook nog iets op kunnen bestúren, dat moest toch wel de hoogste vorm van entertainment zijn? En dus speelde ik als pre-puberaal jochie waar en wanneer ik maar kon. Zowel thuis op mijn Videopac, als bij vrienden op de Atari 2600, en in Magic City, de arcadehal die op een goede dag zomaar in Assen verscheen.

In die tijd was Pac-Man mijn favoriete game ooit. Tot ik voor het eerst Mario zag.



Diepere lagen

Om herinneringen op te halen voor dit artikel speelde ik via mijn Nintendo Online-abonnement op de Switch nog eens de game waar mijn grote liefde voor Mario bijna 35 jaar geleden mee begon, Super Mario Bros. En toen herinnerde ik het me opeens weer: dat mijn broertje en ik heel lang niet wisten dat je door sommige van die groene buizen kon zakken door erop omlaag te drukken. Dat hadden we bij de eerste paar van die buizen wel geprobeerd, maar dat werkte niet, dus hadden we maar aangenomen dat dat dus nergens mogelijk was. Pas toen een vriend op school mij beweerde dat het toch echt wel kon, ging ik het eenmaal thuis haastig bij alle buizen proberen, en verdomd.

Al die tijd dat we routineus door de levels renden en sprongen, zaten er allerlei wonderlijke ruimtes en grote schatten verborgen onder de lagen die we al helemaal dachten te kennen. Zo probeer ik soms ook naar het echte leven te kijken.



12 jaar: basisschoolleerling
DONKEY KONG



Het was in Ponypark Slagharen. Ik kan me niet meer herinneren of ik er met mijn ouders of met vrienden was. Maar ik weet zeker dat ik hem daar voor het eerst zag, in de speelhal, ergens tussen zo'n ronddraaiende attractie en het schommelschip. De arcadekast Donkey Kong. Met dat gedrongen mannetje dat je over tonnen en van platform naar platform kon laten springen. Het mannetje dat later de naam Mario zou krijgen.
Ik vergat de achtbanen en andere attracties en keek urenlang hoe andere jongens de game speelden. Dit was nog eens iets anders dan de ruimteschietspellen die ik speelde. En het ging zelfs veel verder dan Pac-Man.



In Donkey Kong bestuurde je geen ruimteschip of gek monster, maar een mens. De actie was bijzonder gevarieerd. Je kon lopen en springen, in ladders klimmen om hoger te komen en zelfs een hamertje pakken om de tonnen en vuurballen op je pad te vernietigen. En als je de aap en het meisje boven in beeld had bereikt... dan nam de aap het meisje mee, en kreeg je gewoon een heel nieuw level voorgeschoteld, met een compleet andere lay-out en nieuwe elementen, zoals lopende banden. En daarna kwam nóg een ander level met nieuwe elementen, zoals liften. En daarna kwam nóg een ander level met nieuwe elementen, en zelfs een soort puzzelelement dat je moest doorzien om af te rekenen met de 'eindbaas'



Donkey Kong en het meisje in je armen te sluiten.
Tot dan toe draaiden alle games die ik kende om actie, actie en actie - actie die met elk level sneller en moeilijker werd. Maar hoe tof en gevarieerd de actie in Donkey Kong ook was, ik realiseerde me als twaalfjarige dat deze wonderlijke game ook veel meer bood dan actie. Het was een avontuur, een reis vol hindernissen om te overwinnen en verrassingen om te ontdekken.
Daar in Slagharen ontdekte ik wat games konden zijn, en begon ik te dromen over wat ze konden worden.

12-21 jaar: spijbelaar en nietsnut
SUPER MARIO BROS. 1, 2 & 3



Mijn middelbareschooltijd was... nogal een puinhoop. Als kind van een immer overspannen moeder en autistische stiefvader begreep ik niet zo goed waarom ik op school (Mavo) Franse woordjes moest leren en daarna thuis ook nog eens dat zogenaamde 'huiswerk' moest doen. Liever zat ik bij mijn vrienden naar thrash metal te luisteren en speelde ik games, al begon ik die rond mijn veertiende wat kinderachtig en eentonig te vinden, en vergleed mijn aandacht rond die tijd naar superheldencomics, ninja- en horrorfilms en alles wat met Star Wars te maken had.
Toch wist ik mijn jongste broertje zo gek te krijgen voor zijn verjaardag een Nintendo Entertainment System te vragen, omdat ik wist dat je daar Donkey Kong op kon spelen. En mijn broertje kreeg inderdaad die NES, inclusief Super Mario Bros.



Mijn mond viel open toen we die Mario-game begonnen te spelen. Dat was dat mannetje uit Donkey Kong! Maar dan iets groter! En, toen mijn broertje de eerste paddenstoel had gepakt, nog véél groter!
Dat het beeld - geen zwarte achtergrond, maar een helblauwe hemel! - niet stilstond maar onder Mario's voeten door verschoof was misschien nog wel het geweldigst. Zo verschenen er steeds weer nieuwe obstakels, vijanden en verrassingen in beeld. Munten! Vraagtekenblokken! Een bloem-power-up die je vuurballen liet schieten! Een onzichtbaar blok waar een extra leven uit verscheen!
En nadat we de het level voltooid hadden, belandden we gewoon in een heel ander, ondergronds level, met liften, en buizen die naar geheime ruimtes vol munten leidden. En daarna kwam nóg een level! En daarna nóg een, met een eindbaas! En daarna kwam gewoon een volgende wéreld, alsof de game geen einde had!
Super Mario Bros. liet me inzien dat games helemaal niet kinderachtig waren, maar dat er gewoon niets aan kon tippen qua entertainment.
In de jaren die volgden speelde ik vele klassiekers op de NES van mijn broertje, die steeds meer als mijn NES begon te voelen, en gelukkig had ik ook vrienden met een NES en wat rijkere ouders, zodat ik bij 'Edwin en Fabian in Rolde' games als Super Mario Bros. 2 en Super Mario Bros. 3 kon spelen. Vaak de hele zondag, met een kater. En dan om de beurt spelen, terwijl de meekijkers aanwijzingen riepen. Vooral Super Mario Bros. 3 vond ik geweldig. Zo waren de ren-en-spring-mechanics in deel 3 geperfectioneerd, waardoor Mario heerlijk soepel kon rennen, springen en... zelfs vliegen! Doordat elke wereld nu een eigen stijl en thema had, zoals woestijn, water, lucht en zelfs een krankzinnige reuzenwereld, werd het avontuurlijke, ontdekkingsreisachtige gevoel dat ik altijd zo fijn vond en vind aan de Mario-games naar een hoger niveau getild. En dan waren er nog de vele geheimen, zoals de warpfluitjes, en de vette power-ups die Mario onder andere in een wasbeer, kikker, standbeeld en hamerbroeder veranderden.
Wie ging er nu huiswerk maken, als je ook in al die Mario-heerlijkheid kon duiken?



22-24 jaar: Nintendo-speladviseur
SUPER MARIO WORLD

Nadat ik twee keer op de Mavo was blijven zitten ging ik naar de LTS, waar ik op mijn zeventiende vanaf kwam met een diploma schilderen. Vervolgens ging ik naar de MTS Schilderen in Zwolle, waar ik na twee jaar mee stopte omdat dat hele schilderen me geen hol boeide.
Ik werd werkeloos, ontdekte Zelda, werd vakkenvuller bij Super de Boer, stopte ermee, speelde gitaar in een death-doom-metal-bandje, stopte ermee, begon een opleiding sociale dienstverlening, stopte ermee, zoop me elk weekend van mijn bijstandsuitkering te pletter in rockcafé Heathcliff's Bar, en realiseerde me op mijn 22e dat mijn leven niet echt ergens toe leek te leiden. Toen zat ik weer eens in het arbeidsbureau van Assen door zo'n saai vacaturekrantje te bladeren, tot mijn oog op een plaatje van Super Mario viel. Het bleek een vacature van Nintendo's Benelux-kantoor in Nieuwegein. Ze zochten speladviseurs. Mensen die telefonisch vragen konden beantwoorden van mensen die vastliepen in de games van Nintendo. Dat was nou echt iets voor mij, bedacht ik me, en ik besloot te solliciteren.
Later hoorde ik dat de directrice van Nintendo's spellijn mij niet aan had willen nemen, omdat ze zich ergerde aan mijn Drentse accent. Gelukkig zag haar assistent, die ook bij het sollicitatiegesprek was, wél iets in mij, vooral vanwege het feit dat ik alle Mario- en Zelda-games die op dat moment waren verschenen meermaals had uitgespeeld.
Zie je wel, dat het ergens goed voor was geweest?
Op mijn eerste werkdag bij Nintendo kreeg ik de toen pas verschenen Super Nintendo mee naar huis, inclusief Super Mario World. Tot dan dacht ik dat Super Mario Bros. 3 de overtreffende trap van Super Mario was. Dat Nintendo daar niet meer overheen zou kunnen met een vierde deel.
Toch wist Super Mario World de voorganger op alle vlakken te overtreffen en mij te overweldigen zoals geen game tot dan toe was gelukt.
Met de cape-power-up kon Mario opnieuw vliegen, maar dan op een veel sensationelere, skills vereisende manier. Maar er was een nog veel gavere power-up: Yoshi. Een rijdier, een metgezel, een nieuwe vriend, een geweldig nieuw personage, maar dus ook een nieuwe power-up die allerlei nieuwe mogelijkheden bood. En dan die wereldkaart...
In tegenstelling tot de rechttoe-rechtaan-maps van Super Mario Bros. 3 waren die van Super Mario World veel speelser en avontuurlijker ingericht, terwijl de game ook qua puzzeltjes en geheimen veel meer te bieden had. Vooral de spookhuizen, de sterrenwereld en geheime uitgangen in bepaalde levels bezorgden veel spelers hoofdbrekens, merkte ik in mijn nieuwe functie als speladviseur (dat ben ik, ja, met dat Mario-shirt).
Daar was ik trouwens goed in, die functie, waardoor ik al snel méér mocht doen dan mensen telefonisch verder helpen in games. Ik beantwoordde brieven, organiseerde events, vertaalde handleidingen en product sheets, schreef interne reviews, mocht de game Lufia vertalen, en zelfs voor Nintendo's clubblad schrijven.
Maar het mooiste moest nog komen.



25-27 jaar: Wereldreiziger
SUPER MARIO WORLD 2

Begin 1995 moest ik me melden bij Herman Troost, de toenmalige directeur van Nintendo. Altijd spannend natuurlijk. Wat moest die man van mij? Hij had een vraag: of ik in mei mee wilde naar de E3 in Los Angeles, om een rapport te schrijven over de nieuwe games die Nintendo daar zou presenteren. Ik geloof dat ik eerst "wauw" zei, en toen pas "ja, natuurlijk Herman, gaan we doen." Voor iemand die nog nooit had gevlogen en niet verder dan Zeeland op vakantie was geweest, was mijn trip naar Los Angeles een welhaast magische ervaring waar ik met volle teugen van genoot. En toen ik voor het eerst door de deuren van de E3 de beursvloer vol games, spektakel en ~~lekkere wijven~~ [mooie dames, red.] betrad, voelde dat alsof ik door een buis was gegaan en in een kamer vol gouden munten was beland.
Helaas was de enige Mario-game op de beursvloer niet echt geweldig. Ik speelde Mario's Tennis op de Virtual Boy, maar die hele Virtual Boy leek meteen al gedoemd om te floppen, en daar waarschuwde ik ook voor in mijn rapport. Games die daarin wel hoog scoorden waren Killer Instinct, Donkey Kong Country 2 en Earthbound. Gek genoeg was Super Mario World 2 niet aanwezig op de E3 van 1995, maar dat vond ik niet zo erg, aangezien ik later dat jaar nog naar Parijs werd





Ooit was ik Mario, en het was doodeng

Toen ik in de jaren negentig nog bij Nintendo werkte, kroop ik wel eens in een Mario-pak om als die gezellige loodgieter een evenement op te leuken. Zo belandde ik ook eens als Mario in een tehuis voor geestelijk gehandicapte kinderen, waar Nintendo wat consoles ging uitdelen, of zoiets. Leek me wel leuk om aan mee te werken. Maar die kinderen bleken veel gehandicapter dan ik had verwacht en waren – eerlijk is eerlijk – gewoon doodeng. Met zijn allen tegelijk kwamen ze kwijlend en met uitgestrekte armen naar me toe en ik kon geen kant meer op in dat lompe pak, waar van alle kanten tegenaan werd geslagen. Door het oog van Mario zag ik toen ook nog een kind dat geen neus had maar op die plaats een diep gat droeg. Ik heb sindsdien nog heel wat horrorgames gespeeld, maar niets was enger dan die ervaring.

& SUPER MARIO 64

gevlogen om die games als één van de eerste mensen op aarde helemaal door te spelen.
Nou kan ik me nog herinneren dat ik die game in mijn rapport hoge cijfers gaf, omdat de originaliteit, de kwaliteit en het technisch vernuft van Super Mario World 2 buiten kijf stonden, en misschien ook wel omdat ik er niet zo kritisch over durfde te zijn omdat Nintendo zulke hoge verwachtingen van de game had. Maar toch vond ik de game geen échte Mario-game en ook geen waardig vervolg op het sublieme Super Mario World. Alleen al door het feit dat je niet met Mario speelde, maar met verschillende Yoshi's die een blèrende baby-versie van Mario moesten vervoeren. Ook de geheimen, transformaties en saaie maps konden me weinig bekoren.
Ik beschouw Super Mario World 2 dan ook nog steeds niet als Mario-game, maar als onderdeel van een heel andere franchise: de Yoshi-games.
Gelukkig zou de volgende échte Mario-game niet lang op zich laten wachten.





Ik kan het me nog goed herinneren, dat Mark Minkels, de marketingmanager van Nintendo, mij op zijn computer het filmpje liet zien. Zo van, moet je dit eens kijken.
Ik zag een driedimensionale Mario over een helder groen veld naar een kasteel rennen en springen. Er was ook een filmpje waarin Mario langs een ijzige glijbaan omlaag gleed. Het zag er allemaal zo ongelooflijk rond, vloeiend en geweldig uit, dat ik twijfelde of het wel een game was.
"Is dit echt?", vroeg ik.
Het bleek allemaal echt, en nog geweldiger dan het in de filmpjes leek, toen ik in 1996 voor het eerst Super Mario 64 kon spelen. Het vrij rondlopen door die geweldige werelden vol rare beesten en verrassingen, het speuren naar al die sterren, ik heb het allemaal als een droom beleefd, helemaal opgeslokt door de driedimensionale omgevingen.
In 3D was Mario dus nóg magischer dan op het platte vlak.
Als de eerste Mario in 3D al zó geweldig was, wat zou de volgende 3D-Mario dan wel niet worden? Het zou nog zes jaar duren, voordat die vraag werd beantwoord.



28-35 jaar: Freelance gamejournalist
SUPER MARIO SUNSHINE



Naast mijn werk als speladviseur bij Nintendo, kluste ik sinds mijn 25ste al wat bij als vertaler van handleidingen en advertenties van andere spellenmakers, zoals EA en Infogrames, via het toenmalige localisatiebureau U-Trax. Daar verdiende ik op een gegeven moment genoeg mee om het aan te durven om freelancer te worden. Gelukkig vatte Nintendo het sportief op, en wilde het bedrijf graag mijn klant worden.
Al snel daarna werd een volgende droom werkelijkheid: ik werd videogame-journalist!
Eerst voor Games+, later voor GameSen, N64 Magazine, Nieuwe Revu, Game Force 1 en, sinds 2001, u kent het wel, Power Unlimited.



Ik zal je niet vervelen met de vele toffe dingen die ik als game-journalist allemaal heb mogen zien en beleven, maar uiteraard wil ik hier wel even noemen dat ik in die hoedanigheid meermaals heb mogen spreken met de man die tot op de dag van vandaag mijn grootste idool is: **Shigeru Miyamoto**, oftewel de geestelijk vader van Mario.
Tijdens een van die gesprekken, dat plaatsvond in Frankfurt, vertelde Miyamoto me over het vervolg op Super Mario 64 dat voor de GameCube moest verschijnen, en toonde hij me ook nog een filmpje van dit zogenaamde Super Mario Sunshine.
In dat filmpje zag ik Mario met een waterspuit op zijn rug over verfklodders of zoiets vliegen om ze op te ruimen. En aan een waslijn rondjes draaien. En nog wat dingen. Meteen na thuiskomst schreef ik een artikel over de onthullingen voor GameSen en PU.nl, inclusief de screenshots die ik had gekregen, en plaatste ik een link naar dat artikel op het forum van de Amerikaanse Gaming Age-website. De volgende dag stond mijn naam op alle grote en kleine gaming-sites ter wereld, en nog steeds is de naam Jurjen Tiersma, 'a well respected dutch gaming journalist from the Netherlands', op veel van die sites (ook Japanse) te vinden.
Dát moet toch wel het hoogtepunt van mijn carrière als gaming journalist zijn geweest, dat ik groot nieuws over een nieuwe Mario-game mocht brengen. Helaas bleek Mario Sunshine niet echt het hoogtepunt van Mario's carrière: er waren flinke cameraproblemen, en hoewel dat vliegen met die waterspuit best leuk en vernieuwend was, waren de abstracte hindernisbanen waarin Mario het éven zonder die waterspuit moest doen stiekem het leukst. »







36-44 jaar: Vader

SUPER MARIO GALAXY 1 & 2, SUPER MARIO 3D WORLD

Via mijn toenmalige vriendin en latere vrouw Gerti was ik al stiefvader van Max (1997), later kwam daar mijn eerste zelfverwekte kind Samuel (2006) bij, gevolgd door Quinten (2008) en Julius (2010), waardoor ik mij vader van vier jongens mocht noemen.

Zo tussen de geboortes door speelde ik ook nog even de eerste Super Mario Galaxy. Helemaal alleen, in het kantoor van Nintendo in Nieuwegein dat ik in die jaren nog wel eens bezocht om, ruim voor de rest van de wereld, een nieuwe game te spelen, zodat ik er voor PU een review over kon schrijven.

De betovering van Super Mario Galaxy was instant. Door mij op allerlei nieuwe manieren te laten spelen met ruimte en zwaartekracht, voelde de gameplay veelzijdiger en ruimtelijker dan ooit, terwijl de steeds weer andere werelden en omgevingen, met steeds weer nieuwe planeten om te ontdekken, het avontuurlijke gevoel groter dan ooit maakten.

Ik weet nog dat ik toenmalig PU-hoofdredacteur Niels belde: ik wilde de game nóg een dagje langer spelen om helemaal zeker te zijn van het cijfer dat ik wilde geven, een 100.



"Maar dat hebben we in de PU nog nooit gehad", spartelde Niels tegen. "Het past ook niet in de vormgeving."

"Nou ja," reageerde ik, "dan moeten we die vormgeving maar wat ruimer maken, toch?"

Tot vandaag blijf ik achter mijn 100 voor Super Mario Galaxy staan en heb ik die score slechts aan één andere game gegeven: Zelda: Breath of the Wild, mijn ándere favoriete game ooit.

Voor iedereen die nu argumenten voelt pruttelen als 'maar een game kan toch nooit perfect zijn?', pruttel gerust verder. Dat is namelijk ook niet wat ik met zo'n cijfer beweer. Mijn cijfers zijn niet gebaseerd op wiskundige analyses maar vertegenwoordigen de waarde van mijn beleving.

Zo was Super Mario Galaxy 2 bijvoorbeeld in veel opzichten beter en uitgebreider dan zijn voorganger, maar de beleving ervan kon voor mij onmogelijk zo vernieuwend en overweldigend zijn als 'de eerste keer'.

Een aangename verrassing na al dat ruimtelijke 'ga waar je wilt'-geweld van de Galaxy's bleek in 2013 Super Mario 3D World, een game die Mario net als de voorganger op de 3DS weer wat meer lineair op platformavontuur stuurde, inclusief misschien wel de coolste Mario-transformatie ooit, Cat Mario. Dankzij de geweldige vier-speler-stand heb ik deze game vaker dan welke andere Mario-game ook met mijn kids gespeeld, en het plezier dat we daar samen aan beleefden zal me altijd bijblijven.

Maar toen brak er een wat minder plezierige periode aan in mijn leven.

2020: Het jaar van Mario?

Volgens hardnekkige en overtuigende berichten, was Nintendo van plan om in 2020 de 35ste verjaardag van Super Mario groots te vieren. Daarvoor wilden ze onder andere al Mario's grote 3D-avonturen opnieuw uitbrengen voor de Switch, wat dus zou betekenen dat we dit jaar nog remakes van Super Mario 64, Super Mario Sunshine, de twee Galaxy-avonturen en Super Mario 3D World mogen verwachten. Maar goed, inmiddels is wel duidelijk dat het coronavirus er óók bij Nintendo voor zorgt dat er niet als gebruikelijk gewerkt kan worden, dus moeten we nog even afwachten óf, en in hoeverre, deze plannen doorgang zullen vinden.







36-44 jaar: in scheiding

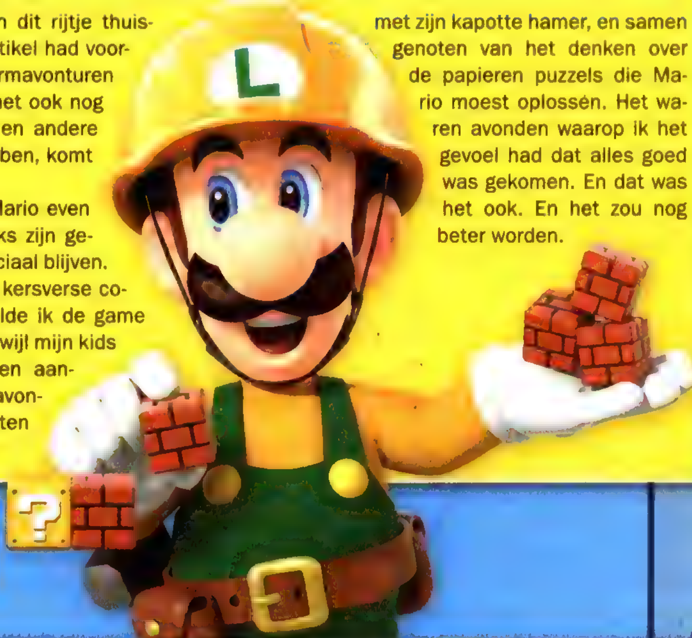
SUPER MARIO MAKER, PAPER MARIO: COLOR SPLASH

Ik zal je ook dit keer de details besparen, maar in 2015 begon mijn scheiding die eind 2016, na heel wat gedoe met de mediator, meningsverschillen, misverstanden en papieren die ik eigenlijk niet wilde lezen, werd afgerond. Sindsdien wonen mijn jongens de ene week bij mij en de andere week bij hun moeder. Dat loopt inmiddels zo lekker dat we niet beter meer weten, en ik ben ervan overtuigd dat ik nu méér van de momenten met mijn jongens geniet dan wanneer mijn huwelijk gewoon maar een beetje was doorgesukkeld.

Gelukkig zijn mijn kids ook allemaal Mario-fans, en dus hadden we – ondanks de best treurige tijden – dikke lol toen in 2015 Super Mario Maker verscheen en we de kutste levels ooit voor elkaar konden maken.

Daarna, in 2016, kwam Paper Mario: Color Splash. Een game die eigenlijk niet in dit rijtje thuishoort, omdat ik me voor dit artikel had voorgenomen me tot Mario's platformavonturen te beperken. Want tja, als ik het ook nog over Mario Kart, Mario Party en andere coole spin-offs moet gaan hebben, komt er nóóit een eind aan.

Maar toch wil ik deze Paper Mario even noemen. Want die zal, ondanks zijn gebreken, voor mij altijd heel speciaal blijven. In de eerste weken dat ik, als kersverse co-ouder, de kinderen had, speelde ik de game elke avond een uur of twee, terwijl mijn kids meekeken, en meedachten, en aanwijzingen riepen. Het waren avonden waarin we samen moesten lachen over die malle Morton met zijn kapotte hamer, en samen genoten van het denken over de papieren puzzels die Mario moest oplossen. Het waren avonden waarop ik het gevoel had dat alles goed was gekomen. En dat was het ook. En het zou nog beter worden.



47-49 jaar

SUPER MARIO ODYSSEY

Eind 2016 smulde ik samen met mijn jongens van de eerste trailers voor de Switch, waarin we Mario met zijn pet zagen smijten in heel nieuwe 3D-omgevingen.

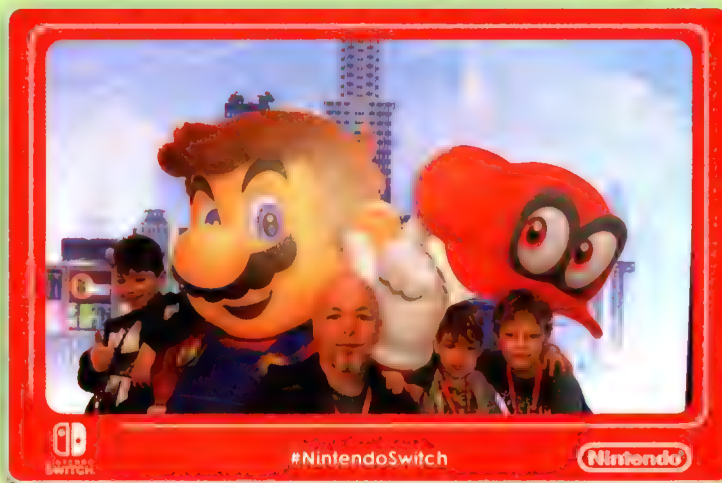
Begin 2017 ontving ik een uitnodiging van Nintendo om samen met mijn kids de Switch alvast eens te proberen in Amsterdam. Helaas was Super Mario Odyssey daar niet aanwezig, maar we konden wél **met onze grote held op de foto**.

En toen verscheen de game, en bleek Super Mario Odyssey qua avontuur, ontdekkingsreisachtige gevoelens, geheimen en transformaties alle voorgangers te overtreffen, en tegelijk op allerlei toffe manieren eer te bewijzen aan de voorgangers.

Wat was het geweldig, toen we voor het eerst dat festival-level in New Donk City bereikten, en ik met een 2D-Mario over de rollende tonnen sprong, zoals ik dat ooit 12-jarige jongens in Slagharen had zien doen, en ik tegen de platte vraagtekenblokken sprong, zoals ik dat in mijn puberjaren zo vaak had gedaan. Maar nu dus met mijn jongens erbij.

Al met al vind ik Odyssey net iets te rommelig en op teveel gedachten leunend om Galaxy te kunnen overtreffen, maar dat neemt niet weg dat Odyssey óók een van mijn favoriete games ooit is, met een PU-score van 95 waar ik nog steeds vierkant als Mario's pixels achter sta. ✖





HET BRAINHEX-MODEL VERTELT JE WAAROM

"DIT IS GEWOON NIET MIJN TYPE GAME!"

Als je je ooit hebt afgevraagd waarom een PU-redacteur een bepaalde game ophemelde waar jij niet eens dood mee gevonden zou willen worden, dan lijkt de reden erachter simpel: kwestie van smaak. Het doen van de BrainHex-test verraadt dat de waarheid echter véél dieper gaat.

Je wordt vergeven als je nu denkt "shit, mijn geliefde PU is officieel een boomer-blaadje geworden", want, ja, persoonlijkheidstests worden voornamelijk gedaan door Gerda's op Facebook die helemaal verzot zijn op van die 'Welk Game of Thrones-Personage Ben Jij?'-tests. En waarschijnlijk helpt het ook niet dat ik je nu ga motiveren om een test te doen uit 2009, wat een eeuwigheid geleden is. Maak je echter geen zorgen, want de BrainHex-test is 1) wetenschappelijk verantwoord, en 2) draait volledig om videogames. Want om een héél lang en complex verhaal kort te maken: deze test vertelt je wat voor gamer je bent. Het legt uit wat voor gameplaygedrag bij welk van de zeven delen van het menselijk zenuwstelsel hoort (zoals je orbitofrontale cortex of amygdala), en, uiteindelijk, welk archetype het beste bij jou past en waarom.

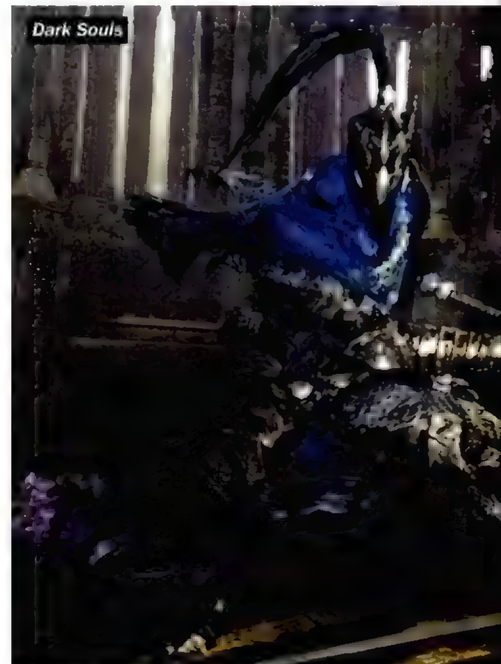
ACCURAAT

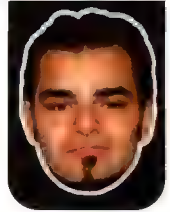
Ook legt het uit wat voor soort gameplay juist níét in jouw straatje ligt, wat voor gevoelens je graag opzoekt, welk deel van je hersenen je het liefst stimuleert, en zelfs welk hersenstofje het best bij je past. Oh, en het vertelt ook wat voor soort dier je zou zijn, want da's leuk voor de Gerda's. Ten slotte geeft het je een overzicht van games die waarschijnlijk onder jouw favorieten geschaard zouden kunnen worden. En, geloof me, de uitslag kan verdomd accuraat zijn. Ik bedoel: "Favorite games of Conquerors surveyed so far include Halo, Metal Gear Solid, Metroid and Super Smash Bros." Wat de f*ck!? Mijn eigen moeder kent me niet eens zo goed.

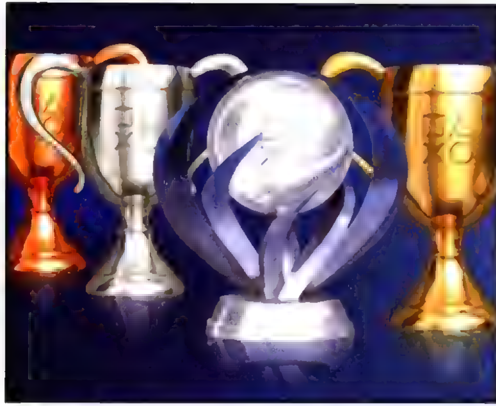
ONDERZOEK

De test is in 2009 ontwikkeld door (het team van) Chris Bateman, een professor van de Universiteit van Bolton, Engeland, en tevens auteur, filosoof en game-ontwikkelaar. Hij wilde met deze neurobiologische test meer te weten komen over waarom gamegedrag en -voorkeuren van mensen zo ontzettend uit elkaar kunnen liggen, en hoopte met die kennis ook bevredigendere games te kunnen ontwerpen. Meer dan 50.000 mensen hebben in 2009 aan de test meegedaan (een gigantische hoeveelheid, zelfs voor wetenschappelijk onderzoek) dus informatie die daaruit onttrokken is, is erg divers, waardevol en accuraat. Ga de test dus vooral zelf doen, op


Metal Gear Solid


Dark Souls





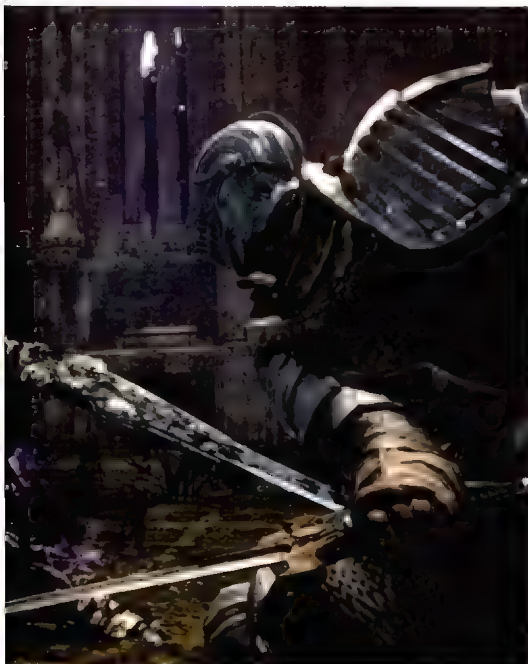
survey.ihobo.com/BrainHex (of google gewoon 'BrainHex' en klik op de eerste link).

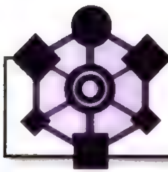
AFVINKEN

Doe de test ook als je nu geen interesse hebt; je kunt immers nooit teveel zelfkennis hebben. Maar ook omdat je op deze manier je eigen 'evolutie' als gamer kunt volgen. Toen ik de test onlangs deed, concludeerde de test namelijk dat ik een Conqueror-Daredevil ben (zie kaders). Een dag later ontdekte ik echter, via Twitter, dat ik de test in 2009 al gedaan had. Wat ik toen was? Een Achiever-Conqueror. Oftewel, 11 jaar geleden was ik een gamer die voornamelijk doelen wilde behalen en vakjes wilde afvinken. En dat klopt: ik was toen een ontzettende Achievement- en Trophy-slet (wat toen nog een vrij nieuw begrip was), en games verzamelen en uitspelen waren m'n twee favoriete handelingen.

ADRENALINE

Anno 2020 ben ik echter een heel ander mens. Ik ben strenger qua welke games ik speel, want ik heb nu meer verantwoordelijkheden en minder vrije tijd. Ik ben minder materialistisch geworden en heb minder te bewijzen, dus games verzamelen en uitspelen boeit me minder. En: ik ben een héél stuk beter geworden in games, zowel dankzij competitieve vechtgames (die mij controle hebben aangeleerd) als de uitdagende Souls-games (die geduld hebben afgedwongen). Dat is terug te zien in mijn nieuwe BrainHex-uitslag: als Conqueror-Daredevil hou ik van games die 1) mij uitdagingen laten overwinnen en 2) mij een adrenalinekick geven terwijl ik volledig de controle heb. Oftewel: ik ben de ultieme power-fantasy-gamer geworden. Een prima groei, als je het mij vraagt! ✖

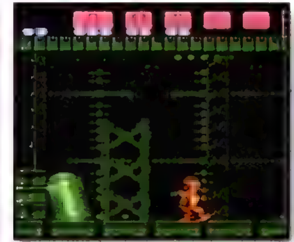




DE 7 GAMER-ARCHETYPES VOLGENS HET BRAINHEX-MODEL



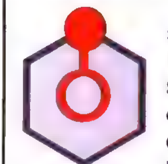
CONQUEROR (30.6% van alle gamers) – **de haai**
'Ik ben onverslaanbaar!'
Conquerors zoeken uitdaging op en zijn hongerig naar overwinning. Competitie is belangrijk; woede drijft hen. Dit archetype is een en al testosteron.
Favo games: Call of Duty, Halo, Super Smash Bros., Metroid, Metal Gear Solid, StarCraft.





MASTERMIND (17.6% van alle gamers) – **de octopus**
'Ik weet de oplossing.'
Masterminds lossen graag puzzels op en zijn goed in het oplossen van problemen. Ze gaan graag strategisch te werk en zijn trots op hun efficiënte beslissingen.
Favo games: Half-Life, Zelda, Fallout, Chrono Trigger, Tetris, Animal Crossing.





SEEKER (16.9% van alle gamers) – **de kat**
'Wat is daar te vinden?'
Seekers zijn nieuwsgierig en willen dat hun zintuigen continu geprikkeld worden. Het vinden van rare, bijzondere of juist herkenbare scenario's stimuleert hen.
Favo games: Elder Scrolls, Final Fantasy, Grim Fandango, Okami, Shadow of the Colossus, Zelda.





ACHIEVER (11.5% van alle gamers) – **de bever**
'Ik kan dit.'
Achievers zijn pas gelukkig als ze iets hebben voltooid of uitgespeeld. Zij willen alles vinden, verzamelen, afwerken of afmaken. Grote doelen behalen zij op obsessieve wijze.
Favo games: Final Fantasy, Mario, Monopoly, Monster Hunter, Pokémon, World of Warcraft.





SOCIALISER (10% van alle gamers) – **de dolfijn**
'Kan ik je helpen?'
Socialisers vinden de mens belangrijker dan de game. Anderen kunnen helpen en met hen communiceren, geeft hen voldoening. Je kunt op hen bouwen, maar verraad ze niet!
Favo games:: Final Fantasy, Left 4 Dead, Pokémon, Team Fortress 2, World of Warcraft.





SURVIVOR (7.3% van alle gamers) – **de slang**
'Ik kom hier heelhuids uit!'
Survivors genieten van de constante wisselwerking tussen (de opwinding van) angst en (de opluchting van) veiligheid. Ontsnappen uit benarde situaties? Heerlijk!
Favo games: Grand Theft Auto, BioShock, Metal Gear Solid, Silent Hill, Resident Evil.





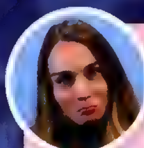
DAREDEVIL (6.3% van alle gamers) – **de adelaar**
'Wat een kick!'
Daredevils leven op het scherpst van de snede. Belachelijke hoogtes, extreme snelheden; zonder sensatie en hoge risico's kan de Daredevil zich niet beloond voelen of controle nemen.
Favo games: Ace Combat, Call of Duty, Grand Theft Auto, Mario Kart, Devil May Cry.



WHAT'S THE TEA?

IS HET OKÉ OM DIEREN TE DODEN IN GAMES?

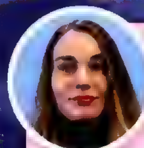
Vaak wordt er in de gamewereld flink gezucht als dierenrechtenorganisatie PETA zich weer met het virtuele (fantasie)leven bemoeit. Is het echt zo erg om dieren te doden in games? En hoe zit het met vissen, als je het dier toch in een aquarium laat verder leven? In deze editie van What's the Tea bespreken Alie en Laura hoe zij virtueel de beest uithangen.



Laatst moest Animal Crossing: New Horizons eraan geloven: dierenrechtenorganisatie PETA had de game als ongeschikt voor veganisten bestempeld. Het komt mede door de mogelijkheid om vissen te vangen. Ik word toch om heel andere redenen ongelukkig van dat vissen - ja, duizendste kroeskarper, ik heb het over jou - maar zou PETA een punt hebben? Is het erg dat we vissen in games?



Vissen in Animal Crossing vind ik niet zo'n issue. Mede omdat je ze natuurlijk doneert aan je museum! Ik snap op zich wel wat PETA wil bereiken, maar denk niet dat Animal Crossing daar de juiste kandidaat voor is. Die game is echt enorm onschuldig, ook wat betreft dierenleed!



Nou, dan ken je PETA nog niet, want het wil ook niet dat je de beesten doneert aan Blathers voor het museum, dat eigenlijk een soort dierentuin is. Ik ben geen fan van dierentuinen, maar als het virtueel is, dan mogen ze wat mij betreft wel een oogje dichtknijpen. Sterker nog: gamemakers zouden een mega-realistische dierengame kunnen maken waardoor een dierentuin zelfs overbodig zou kunnen worden. Dierenrechtenorganisaties kunnen daar wel wat meer in investeren.



Een hyperrealistische virtuele dierentuin, waar je (met VR) doorheen kunt wandelen... Dat vind ik zeker een donatie waard!



Ja, toch? En ja, Animal Crossing is redelijk onschuldig. Je gaat er dieren eerder leuker door vinden dan dat je ze nog meer als objecten gaat behandelen. Ik ben zó verliefd op hamstertje Rodney. Al eten hamsters hun kleintjes soms op, ook niet echt vegan-proof...



Ik denk ook dat Animal Crossing er eerder voor zorgt dat mensen dieren juist leuk gaan vinden. En dat verzamelen van insecten en vissen in je catalogus is ook best leerzaam, toch? Alhoewel ik wel wat moeite heb met dat vertrappen van kakkerlakken als je een poosje niet op je eiland bent geweest... Maar goed, het kost me sowieso enorm veel moeite om dieren te doden in games. Is dat herkenbaar voor jou?











Hihi, vertrappen van kakkerlakken? Oké, ik speel teveel. Komt door Rodney dus, juist ja. Dieren doden in games is echt verschrikkelijk, maar ik wen er megasnel aan. Als ik met iemand meekijk die dieren vilt in Red Dead dan trek ik het niet, maar als ik het zelf doe blijk ik ineens heel makkelijk over die drempel heen te kunnen stappen. Ik ben er nog niet uit of dat komt omdat het maar een spelletje is, of omdat ik simpelweg begrijp waarom dat in die specifieke game nodig is. Wat is de naarste virtuele dierenkill die je ooit hebt gemaakt?

Haha of ik tijdreis teveel... Ahum... Wat voor mij een grote rol speelt bij een nare kill, is het geluid dat het dier maakt als je 'm doodt! Dat huilende geluid, dat kermende janken... Daar heeft World of Warcraft ook een handje van. Vreselijk! Dat vormt voor mij een extra barrière. Terwijl de geluiden die mensen maken me meestal totaal niet interesseren of vaak zelfs een beetje lachwekkend zijn. Hopelijk klink ik nu niet al te erg als een sadist!

Tijdreizen? Hebben we hier een cheater in ons midden? Ik voel me al schuldig als ik mijn knollen op een ander eiland verkoop. Maar goed, ik heb nog niet eens over het geluid nagedacht, dank je wel Alie, straks krijg ik er ook zoveel moeite mee om beesten te killen. Ik denk dat het bij mensen minder erg lijkt, omdat het vaak een soort gekreun is, en dat is per definitie grappig, toch? Maar ja, ik leef wel met je mee, want ik weet hoeveel uur jij in World of Warcraft steekt.

Gelukkig is World of Warcraft niet hyperrealistisch, net als Animal Crossing! Dan kan ik me er ook beter overheen zetten. In games als The Witcher 3 of de reboot van Tomb Raider heb ik er veel meer last van. Elke keer als ik wolven spotte in die games probeerde ik zo snel mogelijk weg te komen, enkel om te vermijden ze te moeten doden. Zit er voor jou trouwens verschil in het doden van roofdieren of prooidieren?

Aaah, dat vind ik erg schattig. Ik mijdde wolven in Breath of the Wild ook zoveel mogelijk, maar ja, op een gegeven moment moet je wel. En met gegeven moment bedoel ik: na vijf minuten. Het maakt mij niet uit of een beest mij eerst aanvalt, ik vind het gewoon naar. Gelukkig kan ik mezelf heel goed vertellen dat het niet echt is. Ik had er wel moeite mee in Assassin's Creed 4. Dat walvisjagen vind ik echt niet oké, maar dat komt omdat ik vind dat je zo'n onderwerp gewoon moet doodzwijgen, in plaats van er dure ontwikkeltijd in te steken. Dus ja, misschien heb ik dan toch iets tegen 'vissen' after all. Wat vind jij ervan, dat walvisjagen?

Dat vind ik inderdaad ook heel naar! Die dieren zijn helemaal weerloos... Sowieso kunnen dieren zich natuurlijk minder goed verdedigen dan mensen. Mensen zijn wat dat betreft meer gelijkwaardige vijanden. En daarnaast weet je dat als een dier je aanvalt, dat dat is omdat het honger heeft of zijn jongen wil beschermen. Een dier heeft geen bijbedoelingen.

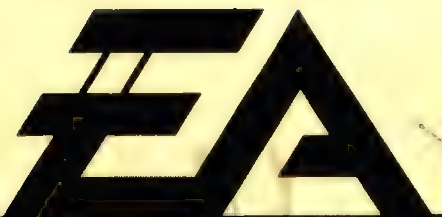




Nee, dat is zo, de spijsvertering van de tijger is ook iets anders dan die van ons, hihi. Toch denk ik dat de weerloosheid niet per se is waarom bijvoorbeeld PETA er een probleem mee heeft. Het zal hetzelfde zijn als waarom ouders niet willen dat hun kids gewelddadige shooters spelen: ze willen niet dat kinderen het geweld tegen de medemens normaal gaan vinden. Of er zelf iets mee gaan doen. Al verwacht ik niet dat gamers hun fiets omsmelten tot harpoen en in hun opblaasboot de zee opgaan: "Op walvisjacht, jongens!"

Haha, nee dat zie ik gelukkig ook niet gebeuren! Ik denk sowieso niet dat geweld uit games zich automatisch vertaalt naar geweld in het echte leven, of dat nu tegen mens of dier is. Met die mensen is natuurlijk al veel meer mis! Dat zou PETA ook moeten weten... Maar goed, eigenlijk is het denk ik ook heel gezond dat we het doden van dieren zo naar vinden. Als ik niet zo zou meeleven, met mens én dier, zou ik ook nooit zo kunnen genieten van games als dat ik nu doe!

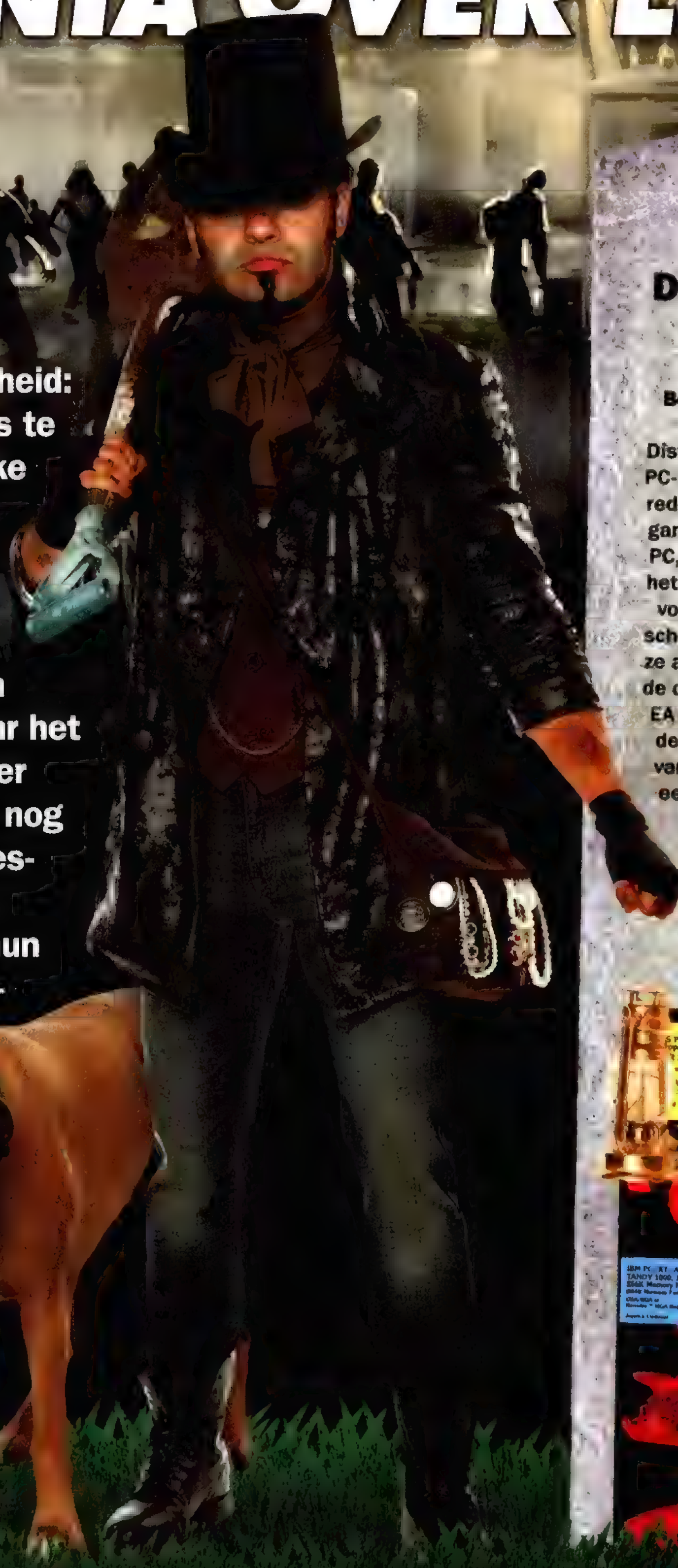
Daar leg je de vinger op de zere plek, ik wilde soms dat ik me meer kon inleven. Daar hebben we het bij een volgende theedate wel over. Zonder bokkenpootjes dan, goed? ✖



HET OVERVOLLE KERKHOF VAN EA

DEZE UITGEVER GAAT AL DECENNIA OVER LIJKEN

Het lijkt een formulaire waarheid: des te groter de uitgever, des te meer het gehaat wordt. Welke van de grote uitgevers gezien wordt als het kwaadaardigst? Tegenwoordig zullen gamers voornamelijk Activision-Blizzard, Bethesda of zelfs Ubisoft noemen, maar het merendeel zal het er toch over eens zijn dat Electronic Arts nog altijd dé tiran is van de gamesindustrie. Want waar andere bedrijven bekend staan om hun cartooneske hebzucht, ongeinspireerde vervolgen of buggy uitgaves, heeft EA wellicht de beruchtste reputatie opgebouwd: die van seriemoordenaar. Dit zijn hun slachtoffers.





Distinctive Software

Ontstaan in: 1982
Opgekocht in: 1991
Gevild in: 2002-2003
Belangrijkste game: Test Drive (1987)

Distinctive Software was een belangrijke PC-ontwikkelaar in de jaren '80, om twee redenen: 1) ze portten bekende consolegames van o.a. Konami en Sega naar de PC, en 2) ze waren ook verdomd goed in het maken van hun eigen games, en dan vooral racegames zoals het legendarische Test Drive. Door dat laatste werden ze aantrekkelijk voor Electronic Arts, die de dev opkocht en in 1991 omdoopte tot EA Canada. Als EA Canada ontwikkelde de studio een serietje waar je wellicht van gehoord hebt: Need for Speed - de eerste vijf games ervan, althans. Technisch gezien bestaat de studio nog, onder de naam EA Vancouver, maar niets van Distinctive Software is daarin terug te zien. Bewijs? De studio heeft sinds 2002 eigenlijk alleen nog maar sportgames gemaakt, en nul racegames.







Origin Systems

Ontstaan in: 1983
Opgekocht in: 1992
Onthoofd in: 2004
Belangrijkste game: Ultima

De charismatische Richard 'Lord British' Garriott richtte Origin op nadat hij succes had behaald met games als het legendarische Ultima, de eerste écht goede RPG voor de PC. Origin revolutioneerde vervolgens verder: Ultima Underworld combineerde RPG met first-person dungeon-crawl-actie, en met de Wing Commander-serie had de studio een geweldige space-sim in handen. De hoge kosten van hun fantasiewereiden zorgde ervoor dat ze zich uiteindelijk toch moesten wenden tot een bedrijf als EA. Het extra geld leek aanvankelijk een zegen: Origin kon nu opeens Mark Hamill strikken voor de Wing Commander-vervolgen én ze hadden de middelen om de eerste MMORPG aller tijden te maken, Ultima Online.

De rest van hun relatie met EA bleek echter een nachtmerrie: de twee partijen konden het zelden met elkaar vinden, wat onder andere leidde tot het verschrikkelijke Ultima IX en het vertrek van Richard Garriott. Origin probeerde te werken aan veelbelovende projecten zoals Ultima Online 2 en zelfs een Harry Potter-MMORPG, maar beide projecten werden door EA door de plee gespoeld. Het ergste van dit alles? De studio werd in 2004 ontbonden, maar kreeg alsnog niet de kans om vredig te sterven: de naam Origin wordt namelijk nu nog gebruikt voor EA's Steam-kloo... eh, digitale distributieplatform.

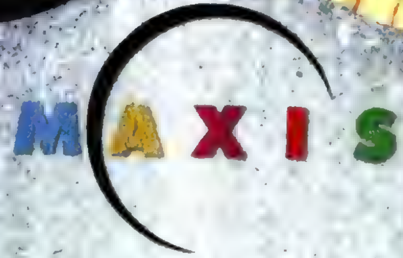


Westwood Studios

Ontstaan in: 1985
Opgekocht in: 1998
Neergestoken in: 2003
Belangrijkste game: Command & Conquer

Wat Westwood allemaal gemaakt heeft? Och, je weet wel, games als Eye of the Beholder, The Lion King en Blade Runner. Vergeet ik iets? Och, ja, natuurlijk: games als Dune II ennuh, Command & Conquer. Oftewel: DE GEBOORTE VAN HEEL HET RTS-GENRE. Uiteraard wilde EA die gehele taart graag hebben en dus bemachtigden ze de studio in 1998. Een goed jaar, want volgens berekeningen was Westwood toen zó succesvol dat ze 5 à 6 procent van de PC-gamesmarkt in hun zak hadden. En, zoals altijd met EA, was de overname in het begin erg positief voor Westwood: dankzij de grotere budgetten konden ze klassiekers maken als Command & Conquer: Tiberian Sun en Red Alert 2. Maar toen de twee partijen bonje kregen én de FPS Command & Conquer: Renegade niet goed verkocht, was EA al heel snel klaar met de populaire studio. Westwood werd zonder pardon gesloten in 2003.





Maxis

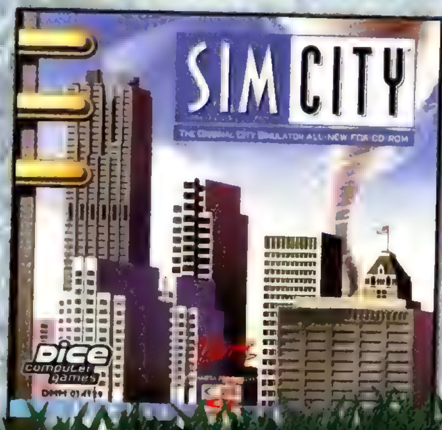
Ontstaan in: 1987
Opgekocht in: 1997
Leeggebloed in: 2015
Belangrijkste game: SimCity

Ook de studio van de geliefde Will Wright, Maxis, werd door het EA-keizerrijk geassimileerd. Maar niet voordat Maxis de gamesindustrie revolutioneerde met de creatie van het simgenre, in de vorm van het onvergetelijke SimCity. De studio creëerde echter ook heel veel Sim-games die het minder goed deden dan SimCity, zoals SimIsle, SimFarm en, eh, SimHealth. De overname kwam dus eigenlijk wel mooi uit, en met het gigantische kapitaal van EA aan hun vingertoppen maakte Maxis klassiekers als SimCity 3000 en, natuurlijk, het wereldschokkende The Sims.

Het daaropvolgende passieproject van Wright in 2008, Spore, bleek veel complexer, duurder en minder succesvol dan The Sims. Dat laatste werd met wat koerswijzigingen van EA enigszins verbeterd, maar het zorgde er alsnog voor dat Wright het bedrijf datzelfde jaar nog verliet. De rest is, helaas, geschiedenis: in 2013 bleek de nieuwe SimCity een waar technisch en inhoudelijk fiasco, en in 2015 werden alle IP's van Maxis aan andere studio's van EA gegeven. Technisch gezien bestaat Maxis trouwens nog, maar niemand die weet wat de studio tegenwoordig uitspookt.

Sorry, maar... it's dead, baby. »

Ultima I
BY LORD BRITISH
ORIGIN



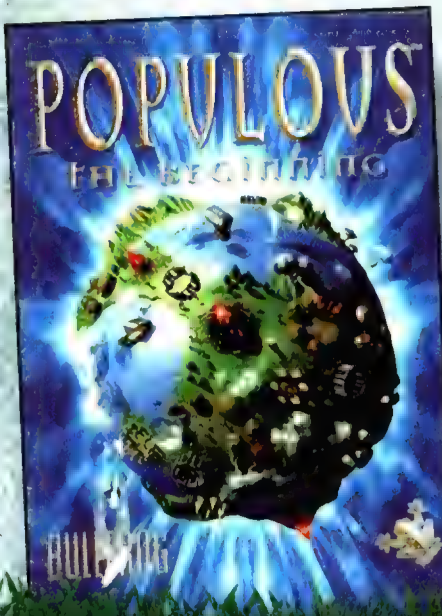


BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Bullfrog Productions

Ontstaan in: 1987
Opgekocht in: 1995
Vermorzeld in: 2001
Belangrijkste game: Populous

Ah, ja, de allereerste studio van Peter Molyneux; wat een legendarisch creatieve ontwikkelaar was dat toch. Naast krachtige titels als Syndicate wist Bullfrog met Populous zelfs een volledig nieuw genre te creëren: de god-sim. Dat ze een paar jaar later door EA worden opgepikt was dan ook niet zo'n verrassing. Zoals bij wel meer studio's leek de overname in eerste instantie geweldig: Molyneux klom op tot vice-president van EA, en uiterst originele titels als Dungeon Keeper, Syndicate Wars en Theme Hospital werden grote successen. Toch vertrok Molyneux in 1997 na de uitgave van Dungeon Keeper om Lionhead Studios op te richten, want het rigide bedrijfsleven binnen EA lag hem niet zo. Dit bleek een doodsteek voor Bullfrog: zonder de beschermende invloed van Molyneux zag EA de kans vrij om de studio maar vervolgen te laten maken zoals Dungeon Keeper 2 en Theme Park Inc. Niet lang daarna was de studio verdwenen.

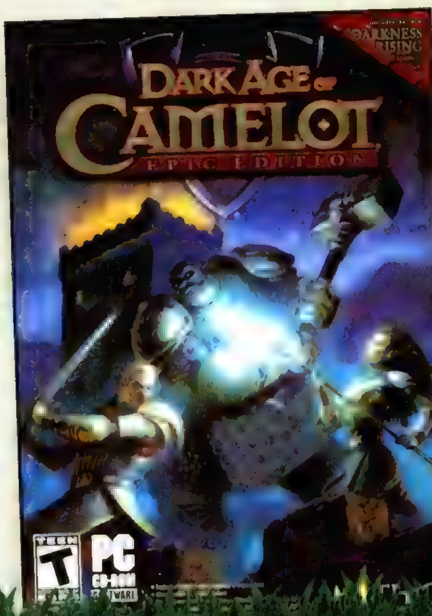


MYTHIC ENTERTAINMENT

Mythic Entertainment

Ontstaan in: 1995
Opgekocht in: 2006
Geëlectrocuteerd in: 2014
Belangrijkste game: Dark Age of Camelot

Als Dark Age of Camelot van ontwikkelaar Mythic Entertainment je niks zegt, dan ken je je MMO-geschiedenis niet. Iedereen kent World of Warcraft, maar vóór die tijd waren je twee beste opties Ultima Online en, jawel, Dark Age of Camelot. EA wilde aan het front staan van de MMO-oorlog, en dus stak het Mythic in z'n zak in 2006, waarop de studio meteen aan de slag werd gezet met de MMORPG Warhammer Online: Age of Reckoning. En als dat je niets zegt: jij bent niet de enige. De game maakte in 2008 nauwelijks impact en had geen kans tegenover WoW. EA wist vervolgens niet echt wat het met de studio aan moest, en dus werd besloten om Mythic maar op Ultima Online te zetten, als een soort van onderhoudsploeg. De studio werd in 2014 opgedoekt.





DreamWorks Interactive

Ontstaan in: 1995
Opgekocht in: 2000
Verdronken in: 2013
Belangrijkste game: Medal of Honor

DreamWorks Interactive was niet zomaar een nieuwe studio: het was een samenwerking tussen knappe koppen van de DreamWorks Pictures-filmstudio en Microsoft! Het resultaat van deze samenwerking? Een extreem populaire WOII-shooter voor de PlayStation genaamd Medal of Honor. Slechts een jaar later, in 2000, was de studio verkocht aan EA en hernoemd naar EA Los Angeles. Onder die naam bleef de studio Medal of Honor-games maken (en wat andere games, zoals enkele Lord of the Ring-titels) maar de passie werd overduidelijk al snel uit de studio gezogen, wat verklaart waarom Medal of Honor al gauw z'n troon verloor aan Call of Duty. In 2010 doopte EA de studio om tot Danger Close Games in de hoop Medal of Honor nog te kunnen redden met twee nieuwe, gemoderniseerde pogingen, maar zonder succes. In 2013 werd Danger Close gesloten.





Pandemic Studios

Ontstaan in: 1998
Opgekocht in: 2007
Afgeslacht in: 2009
Belangrijkste game: Star Wars: Battlefront

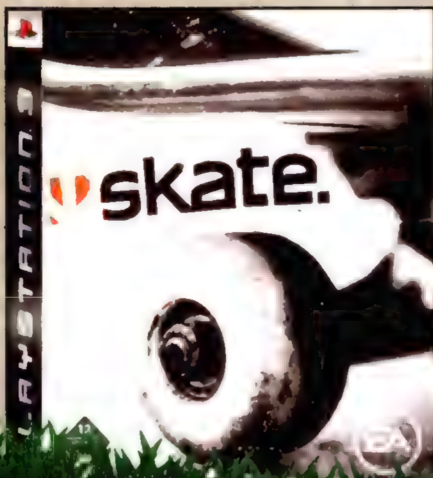
Tactische militaire shooters (Full Spectrum Warrior), openwereldgames (Mercenaries: Playground of Destruction), komische shit (Destroy All Humans!), Star Wars (Battlefront)... Pandemic was zo'n studio die alles leek te kunnen. Dat EA interesse in hen leek te hebben, was dus logisch; die studio was bij elke uitgever een mooie toevoeging geweest. En dus werden ze in 2007 opgekocht. Spoiler alert: die relatie was niet bepaald meant to be; de studio was slechts twee jaar later al van de aardbodem verdwenen. Waarom? Nou, deels vanwege tegenvallende cijfers voor hun games Mercenaries 2, The Lord of the Rings: Conquest en The Saboteur. Maar voornamelijk omdat EA eigenlijk helemaal geen interesse in hen had. Kijk, Pandemic was in 2005 namelijk een partnerschap aangegaan met een studiootje genaamd BioWare, waardoor die studio in 2007 óók eigendom werd van EA. Met andere woorden: EA had Pandemic voornamelijk opgekocht omdat ze er BioWare in feite gratis bij kregen. Dames, ik snap nu hoe jullie je voelen als een gast je alleen maar probeert te versieren in de hoop zo te kunnen praten met je knappere vriendin...



Black Box Games

Ontstaan in: 1998
Opgekocht in: 2002
Doodgereden in: 2013
Belangrijkste game: Skate

Leden van de vermakelijke console-ontwikkelaar Radical Entertainment kwamen in 1998 bijeen om Black Box Games op te richten. Ze waren zo goed in wat ze deden dat ze mochten werken aan de Need for Speed-franchise, waarna ze meteen werden opgeslokt door de EA-machine. En niet zonder succes: onder de naam EA Black Box brachten ze kaskrakers uit als de Need for Speed: Underground-serie en de geweldige Skate-games. De verkoopcijfers kakten na 2008 echter wat in, en in 2012 werd de studio volledig omgedoopt tot QuickLime Games. Ook de focus veranderde: de studio moest werken aan games die gefocust waren op online en het free-to-play-verdienmodel, zoals Need for Speed: World. Deze 'herstructurering' had echter weinig zin, want een jaartje later bestond QuickLime Games al niet meer.





Visceral Games

Ontstaan in: 1998
Hernoemd in: 2009
Verscheurd in: 2017
Belangrijkste game: Dead Space

Visceral Games is een geval apart aangezien het nooit door EA is 'opgekocht'; de studio is namelijk vanaf dag één al onderdeel geweest van het conglomeraat. In 1998 heette de studio zelfs EA Redwood Shores, waarna het een dik decennium lang verantwoordelijk is geweest voor een paar verdomd vermakelijk consolegames, zoals James Bond 007: Everything or Nothing. Het ware succes kwam pas toen ze hun idee voor een vervolg op System Shock samensmolten met de gameplay van Resident Evil 4 en vervolgens in 2008 Dead Space op de markt brachten. De actievolle scifi-horrorgame was zo'n succes dat EA dit vierde door de studio om te dopen tot Visceral Games: een studio specifiek voor bloederige third-person actiegames. Dit leidde, onder andere, tot Dante's Inferno en de twee Dead Space-vervolgen. Ook werd het team op 'Project Ragtag' gezet: een veelbelovende game in het Star Wars-universum dat geschreven zou worden door de getalenteerde Amy Hennig (dezelfde vrouw die de eerste drie Uncharted-games schreef, maar tijdens de productie van deel vier uit Naughty Dog werd gepest). Dit project werd echter halverwege het productieproces geschrapt en Visceral werd kort daarna, in 2017, opgeheven. Het vertrouwen en de samenwerking tussen Visceral en EA was volledig gedesintegreerd. Doodzonde! ✖



In de linkerhoek: Graddus, de man die nog nooit een Predator-film heeft gezien, maar wel erg goed gaat op bijna elke game waarbij je R2 ingedrukt moet houden om te schieten. En in de rechterhoek: Samuel, de man die letterlijk de regisseur van de laatste Predator-film interviewde, maar ook nog eens extreem puristisch is als het aankomt op videogames. Ze nemen het tegen elkaar op in de nieuwe asymmetrische shooter Predator: Hunting Grounds. Graddus vs. Sam? Da's Alien vs. Predator, maar dan nóg onsmakelijker.

PREDATOR: HUNTING GROUNDS

EEN BOZE YAUTJA?



Hé, die Sam. Weet je, samen met jou een coPUlatie doen stond al tijden op m'n bucket list. Jij bent toch een beetje PU's snobistische videogameconnaisseur, die games behandelt alsof het goede wijnen zijn, terwijl ik – en laat ik het beestje maar bij z'n naam noemen – meer van het platte vermaak ben. Daarnaast zijn onze gamesmaken best... verschillend. Dat contrast moet toch leuke discussies opleveren. Ik ben in ieder geval benieuwd hoe jij tegenover een (op papier althans) B-titel als Predator: Hunting Grounds staat!



Graddus, gozerrrrr. First things first: zo'n snob ben ik helemaal niet, hoor. Sterker nog: ik ga erg goed op jouw vermogen om genot te halen uit zelfs de ergste soort shovelware. Plezier is immers waar games bedoeld voor zijn, toch? Het enige waar ik snobistisch over kan doen is gameplay: ik vind dat dit bij games altijd voorop moet staan, dus ook boven zaken als verhaal en productiewaardes. Wat overigens een mooi bruggetje is naar het punt waar ik me het meeste zorgen om maakte voordat ik Predator: Hunting Grounds daadwerkelijk ontving: de speelbaarheid. Games die te graag een film willen nadoen, focussen namelijk zelden op het zijn van een gewoon lekker speelbare game.



Je hebt gelijk. Onlangs reviewde ik Terminator: Resistance en hoewel die game een heerlijke, authentieke Terminator-vibe neerzet, was ik na tien minuten uitgekeken op de basale gameplay. Wat is dat toch met filmgames? Gaat het budget op aan licenties? Hebben ontwikkelaars iets van 'die domme fans kopen het toch wel'? Hoe dan ook, Predator is al verdacht voordat het spel goed en wel in onze console zit. Als objectieve journo niet helemaal eerlijk, als gameliefhebber wél begrijpelijk... Aan de andere kant heeft developer Illfonic met het vermakelijke Friday the 13th: The Game bewezen dat ze weten hoe asymmetrische multiplayer werkt. En ik moet zeggen: het concept achter Predator bevalt me wel. Korte potjes, waarin vier spelers het fireteam vormen en een persoon de Predator.



Ja, eens! Conceptueel lijkt deze game alles goed te doen: spelen als de Predator zou namelijk een heerlijke powertrip moeten zijn, spelen als lid van het fireteam zou een en al spanning moeten zijn, en asymmetrische multiplayer is überhaupt tof (Pac-Man Vs. met vier man is nog altijd de meest hilarische multiplayer-ervaring van m'n leven). Het is dan ook de uitvoering die me dwars zit; die is kwalitatief veel te inconsistent. Zo vond ik het erg

REVIEWS

GAAT SNEL FOUT, JA

dope om de Predator te mogen zijn, maar gameplay-technisch is 'ie een zooitje. Zo speelt zijn geklauter in de bomen extreem soepel weg (misschien iets té soepel; je hoeft niet eens op te letten waar je naartoe springt) maar zijn z'n aanvalsanimaties houterig, slordig en van vroege PlayStation 3-kwaliteit. Alles aan hem zou geweldig moeten aanvoelen; niet alleen het geplatform. Hij is de ziekste jager van het gehele universum, verdomme! Als ik op iemand inhak met z'n armmessen, dan moet ik dat kunnen voelen.



Z'n andere attacks zijn al niet veel beter. Die schouderlaser, man, »





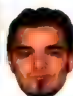
REVIEW

PC PS4

hoe raak je daar iemand mee? Alsof je stomdronken op een mier probeert te pissen vanaf de Eiffeltoren. Of de discus, die zo traag gaat dat het fireteam eerst naar huis kan bellen om te zeggen "ik ga nu de discus van de Predator onschadelijk maken" voordat ze hem kapot knallen. Daarom speel ik het liefst als fireteam-soldaat. Da's gewoon lekkere, simpele FPS-gameplay, waarbij je nog aardig wat customizationopties hebt. Een demper op je assault rifle? Sure. Toch liever een shotty? Why not. En hé, waarom verf je dat ding niet meteen felrose, nu je toch bezig bent!

Uiteraard is het wel belangrijk dat je teamgenoten in ieder geval weten hoe ze een wapen vasthouden, want met slechts één of twee kundige soldaten kom je er niet. Hoe clunky de Predator ook bestuurt, z'n enorme health advantage en aanvalskracht zorgen ervoor dat zelfs een n00b gevaarlijk is. Het maakt elk potje wel spannend en dat doet de game toch goed. Ik kon het hele weekend niet stoppen met spelen.





Ja, ook ik speelde uiteindelijk liever als fireteam-commando, omdat het inderdaad de enige kant is die voor daadwerkelijke spanning zorgt. Niet dat spelen als de Predator niet leuk is, maar dat is meer een soort van stealthy speurtocht met platformelementen. Als commando ben je echter de hele tijd gespannen aan het opletten dat je dicht bij je teamleden blijft. Ook continu naar de bomen kijken of je toevallig een waas ziet bewegen, is top notch spanning.

Dit zijn de momenten waarop de game het leukst is én toevallig ook de filmervaring het best benadert: wanneer je bezig bent met een van je vele, nietszeggende missiedoelen en je opeens een rode miklaser voorbij ziet flitsen of iemand hoort schreeuwen. Je laat meteen alles vallen om als een gek naar je teamleden toe te rennen en paranoïde om je heen te kijken. Die momenten zijn gigantisch memorabel, en bijna reden genoeg om de game aan te bevelen. Het grootste probleem is echter dat die momenten extreem kortstondig zijn. Het gros van de tijd zat ik toch echt naar laadschermen, lobby's, bomen of domme AI-vijanden te staren.



Grootste minpunt wat mij betreft is hoe bare-bones alles voelt. Tijdens al die potjes kon ik het knagende gevoel van 'is dit het nu?' niet van me afschudden. Helemaal omdat er goedkopere en zelfs gratis multiplayeralternatieven bestaan die 1) meer content bieden en 2) gewoon beter in elkaar zitten. Wat je zegt: de hoogtepunten zijn zeer memorabel, maar goed beschouwd

GEDEELTE SMART IS HALVE SMART?



Laatst stond ik tien minuten in de rij voor ik bij de Albert Heijn naar binnen mocht (fuck corona), maar dat is niets bij de wachttijden die Predator: Hunting Grounds je soms voorschotelt. Helemaal als je met mensen uit je vriendenlijst wil spelen. Ik heb het even teruggezocht, en het langste dat Samuel en ik bezig waren om samen in een potje te komen was gewoon 33 minuten. Meer dan een halfuur! Het komt omdat Predator: Hunting Grounds een bijzonder beperkt matchmaking-systeem heeft. Ja, je kunt een besloten wedstrijd doen, maar dan zit je dus letterlijk met z'n tweeën in een match die eigenlijk voor vijf man is bedoeld. Niet leuk. Het alternatief is samen een potje Quick Play, al moet je daar hopen dat er nog een gaatje vrij is en de ander je invite snel genoeg accepteert voordat de spot geclaimd is. Fix dit aub asap, Illfonic, want met vrienden spelen is minstens 16.29 keer zo leuk als met vreemden!



Fantheorie: Predator speelt zich af in een alternatieve toekomst waarin Splinter Cells Sam Fisher besluit in het bos te gaan wonen en op dag één een verkeerde paddenstoel eet. Met rode lichten, een voorliefde voor boombeschutting en trek in Oostenrijkse spierbundels tot gevolg.

KEN JE KLASSIEKERS



Wat ik Predator: Hunting Grounds wel moet nageven, is hoeveel liefde het heeft voor de eerste (en beste) film van de franchise. Zo word je bijvoorbeeld al vanaf het startmenu overspoeld met de dreigende noten van Alan Silverstri's iconische Predator Theme, en lijken de junglemaps zo digitaal uit de film te zijn getrokken. Jezelf als commando kunnen bedekken in modder om het hittezicht van de Predator te foppen is een mooie gameplay-gerelateerde knipoog, en ook het moeten sprinten naar 'the chopper' om een level te completeren is een logische doch geïnspireerde referentie. De tofste verwijzingen waren echter subtieler, zoals het feit dat je op level 70 de minigun kunt unlocken: een overduidelijke verwijzing naar the sexual tyrannosaurus himself, Blain. Waar ik zelfs om moest lachen, echter? Toen ik paniekerig op een vijandelijke Predator begon te knallen en ik zijn masker eraf schoot. Het leverde me de trofee 'You Are One Ugly Mother...' op. Nice!

weegt het niet op tegen alle bullshit waar je doorheen moet wroeten, noch tegen de erg ruwe afwerking. Van dichtbij oogt alles nog wel oké, maar kijk te lang naar het bladerdek boven je hoofd en je wordt misselijk van de pixelbrij. Ook had ik meer dan eens last van flinke slowdown, wat de toch al clunky controls helemaal onmogelijk maakt.
Daarnaast ben ik bang dat de casual spelers deze game al snel links gaan laten liggen (want vriendjes spelen Warzone of Fortnite), waardoor de leercurve over pakweg een maand extreem zal zijn met alleen nog maar doorgewinterde spelers.



Volgens mij wordt dit een beetje een saaie CoPUlatie, want ik ben het wederom met je eens: ik wilde véél meer van deze game. Maar niet eens zozeer op een kwantitatieve manier om te kunnen concurreren met andere shooters, maar gewoon in de vorm van een betere, completere Predator-ervaring. Een van de redenen dat de game wat kaal aanvoelt, is omdat het zich echt alleen focust op het authentiek recreëren van de eerste film. Zonde, want de Predator-franchise is zoveel meer dan alleen die Zuid-Amerikaanse jungle. Waar is de 'urban jungle' van Predator II? Waar is de buitenaardse jachtplaneet van Predators? Waar zijn de Predator vs. Predator-gevechten, van o.a. The Predator? Et cetera.
Wat mij echter misschien nog wel het meest pijn doet: er is nul singleplayercontent. Ik weet dat het naïef is van mij om dat anno 2020 in een online shooter te verwachten, maar een game als deze schrééuwt daar om. De gewelddadige puzzelscenario's die men had kunnen creëren voor een Predatorspeler, en de Alien: Isolation-achtige horrorscenario's die gemaakt hadden kunnen worden voor een commando-campaign, lijken me echt te gek voor woorden. Wat een ontzettende gemiste kans. Sterker nog, Predator: Hunting Grounds is 'maar' 40 euro, maar met een singleplayermodus had ie van mij de volle mep mogen kosten.



Je kúnt in je eentje spelen, zij het dat je het dan puur en alleen tegen AI-soldaten opneemt (een AI-Predator is er niet) wat ongeveer even leuk is als Dark Souls met een laggy controller. Zullen we dus nog één potje samen doen? Dat jij daarbij best de Predator mag zijn (graag zelfs) zegt denk ik genoeg over hoe het toffe concept van de game er helaas niet helemaal uit is gekomen... Ik wil hem een 60 geven. Weet je wat, zeg jij anders 59 want zoveel eensch-heid kan het universum niet aan vrees ik.

> **"Zonde, want de Predator-franchise is zoveel meer dan alleen die Zuid-Amerikaanse jungle."**



Hahaha, ja, prima: nog één potje lijkt me wel leuk. Zullen we het wat gebalanceerder maken door af te spreken dat ik je dan alleen mag aanvallen met m'n schouderkanon? En, fuck you, ik geef de game lekker een 61, uit waardering dat ik net Blains half gevouwen cowboyhoed heb ontgrendeld als cosmetische accessoire. "Come on in, you fucker. Come on in. Ol' Painless is waitin'."

SCORE 61

Een ijzersterk concept en een overduidelijke liefde voor het bronmateriaal zorgen voor een handjevol uiterst memorabele momenten, maar kunnen verder niet verbloemen dat het eindproduct maar matig is uitgewerkt en simpelweg te weinig content biedt.

SAMUEL & GRADDUS





Een weekendje lol, waarna je weer terugschakelt naar je favoriete shooter.

2+ UREN



BASICS

ASYMMETRIC MULTIPLAYER/SHOOTER
ILLFONIC
1-4 SPELERS
OUT NOW

MOTOGP 20

EEN PRIMEUR IN DE RACEGAME-WERELD

Het komt zelden voor, gelicentieerde racegames die vóór de start van het daadwerkelijke kampioenschap uitkomen. Het coronavirus fuckt echter alles op, en dus kan racefanaat JJ nog voordat de motoren brullen met MotoGP 20 aan de slag.



Ik kan het me niet herinneren dat ik ooit een gelicentieerde racegame heb getest voordat het kampioenschap waarop het gebaseerd is van start ging. De verklaring is echter simpel: een ontwikkelaar krijgt pas vlak voor de start doorgegeven met welke liveries (oftewel het uiterlijk) de coureurs van start gaan. En dat moet allemaal in de game verwerkt worden. We hadden al lang moeten racen, maar het coronavirus stak daar dus een stokje voor. En zo werd MotoGP 20 jouw eerste kans om de mannen van de MotoGP 3, MotoGP 2 en de MotoGP aan het werk te zien. De game is wederom gemaakt door Milestone. En dat zie je. MotoGP 20 is, zoals elk jaar, weinig sexy. De focus ligt puur op het racen. Opsmuk in de vorm van fraaie cutscenes, gelikte menu's en levendige circuits is er niet. Waarschijnlijk te weinig budget.

Is dat erg? Ja, als je een lekkere racegame voor de fun zoekt. Nee, als het je puur gaat om de simulatie van het racen. Want op dat terrein heeft Milestone ontegenzeggelijk stappen gemaakt. Het afstellen van je motor is beter en vooral dieper uitgewerkt, de rijstijl is realistischer, de Career Mode heeft een fikse en merendeels geslaagde opknapbeurt gekregen, de Neural AI reageert beter en de multiplayer is echt gemaakt voor esports met custom servers en race-directors.



weetje • weetje

Niet elke coureur in de Historic Mode is evenveel waard. Je hebt ze in de categorieën common, uncommon, rare en ultra rare. En mag je raden in welke categorie mijn held Rossi valt...

Ook is vastgehouden aan de hoge moeilijkheidsgraad.

"MotoGP 20 is geen pleaser, de game flikkert je in het diepe."

MotoGP 20 is geen pleaser, de game flikkert je in het diepe. Ja, je kunt rijhulp instellen maar zelfs dan is het spel niet simpel. Ga je all-in, dan wordt MotoGP 20 een meer dan pittige uitdaging. Het kiezen en vooral houden van de juiste lijn is op twee wielen echt lastig en de AI is sterk en noopt je om op de limiet te rijden. Deze challenge zal casual racers zeker gaan afschrikken. Maar de echte motorracefans gaan er juist van smullen...



weetje • weetje

Er komen meer bezoekers op de MotoGP af dan op Formule 1.



WAT VOOR AI?

Neural AI. Dat klinkt mooi, hè. Het is een moeilijk woord voor een AI die beter let op wat je doet en zijn rijlijnen daarop aanpast. En daar ben ik behoorlijk blij mee. Het helpt de MotoGP-serie een stuk vooruit. Want een van mijn grootste bezwaren tegen de serie was voorheen altijd het gejaagde rijgedrag van de CPU's. Ze hadden van Milestone een vaste lijn meegekregen en als jij die lijn doorkruiste, dan ramden ze je eraf. Dat is nu duidelijk een stuk minder. Je ziet CPU's echt letten op wat je doet en daar waar mogelijk uitwijken of remmen als je een gaatje induikt. Als je echter zwabbert of je motor niet onder controle hebt en vreemde fratsen uithaalt op de baan – helaas overkwam me dat in de moeilijkere modi nog wel eens – dan zitten ze nog steeds vol in je ass. Maar ja, dan moet je ook maar niet raar gaan lopen zwabberen...





MOTOGP 20: NIET HELEMAAL AF

We gaven het aan het begin van deze review al aan. De reden waarom racegames met een licentie doorgaans pas na de start van het kampioenschap uitkomen, is omdat ze dan pas de juiste liveries in het spel kunnen stoppen. Door het coronavirus loopt sowieso alles in de soep en dus zit nog niet alles in de editie van MotoGP 20. Er wordt de komende twee maanden nog content aan toegevoegd die er voor gaat zorgen dat je met exact de juiste motoren rijdt. De roadmap voor deze updates luidt als volgt:

- **Begin mei:** MotoGP-update voor het 2020-seizoen
- **Eind mei:** Moto2- en Moto3-update voor het 2020-seizoen. Toevoeging Red Bull MotoGP Rookies Cup.
- **Eind juni:** Toevoeging MotoE-klasse.

HISTORIC MODE

Mijn favo modus in MotoGP 20 is de Historic Mode. Daar zitten namelijk de coureurs in waar ik vroeger altijd naar keek. En racen met mannen als Wayne Rainey, Mick Doohan en Max Biaggi vind ik net iets leuker dan scheuren met de huidige generatie. Behalve als het om Valentino Rossi gaat.

MOTOGP IN CORONATIJDEN

De Moto GP ligt deze zomer op zijn gat. En net als bij de Formule 1 worden er virtuele races georganiseerd. En het weirde is, ook daar wint de huidige wereldkampioen Marc Marquez. Terwijl ze in de game toch allemaal een even sterke motor hebben.



SCORE 77

Alleen gamers die echt bereid zijn de diepte in te gaan met deze game, halen er wat uit. De rest kan er beter van weg blijven.



Het hele seizoen.

100 UREN



BASICS

RACEGAME
MILESTONE
1-20 SPELERS
OUT NOW

GEARS TACTICS

NIEUW GENRE, WHO DIS?



Gears Tictacs.

XBOX ONE | PC | REVIEW

De zwaar Amerikaanse, dik bepantserde en lomp rondstampende megamannen uit Gears of War gaan een hele game iets doen waarvan Wouter niet had gedacht dat ze het in zich zouden hebben: tactisch zijn. Gears Tactics is een genre-uitstapje van jewelste, dat zowel ongemakkelijk ontoepasselijk als verrassend fris kan zijn voor de franchise.

Het was in 2006, tijdens mijn eerste E3, toen ik kennis maakte met het onsubtiele machismo van Gears of War. De schuddende camera die achter voorover gebukte, hijgende soldaten hing terwijl zij over een bruin strijdveld van cover naar cover renden, had het soort realisme dat destijds nog 'gritty' genoemd mocht worden. De game zorgde er na release voor dat ik Xbox Live voor het eerst in m'n leven grondig testte, en dat m'n Xbox 360 eens voor iets anders werd gebruikt dan kerkers raiden in Cyrodiil.

Hoewel Gears als Xbox-franchise niet zo speciaal voor me was als Halo, heb ik elk deel met liefde gespeeld, dan wel gereviewd, en was het pijnlijk om te zien hoe de serie begon te kwakkelen. Niet dat een Gears of War-deel ooit sléicht is geweest, maar Judgment en Gears of War 4 lieten duidelijk zien dat het de serie aan relevantie ontbrak; het was zoekende naar een nieuwe richting. Ook Gears 5 is weer een kwaliteitsproduct – als je een game zo wil noemen – maar het zal nooit de boeken in gaan als een titel die de gamesindustrie op z'n grondvesten deed schudden. Iets wat de eerste Gears of War weldegelijk deed.

Dus hoe reanimeer je een franchise wiens gloriedagen in een verleden liggen waarin iets 'gritty' noemen nog schaamteloos kon? Nou, door je ruige, torso's doormidden zagende machomannen een factor 50 schattiger te maken, hun hoofden vijfmaal te vergroten en ze in een mobile game te stoppen genaamd Gears POP!!! (Ohja, en door een turn-based tactics game te maken...)

Mulcher Madness

Nee, vergeet die grote hoofden van die POP!-aarshools, laten we ons vooral richten op de interessante richting die de Gears of War franchise opgaat: die van turn-based



HOPELIJK IN GEARS TACTICS 2

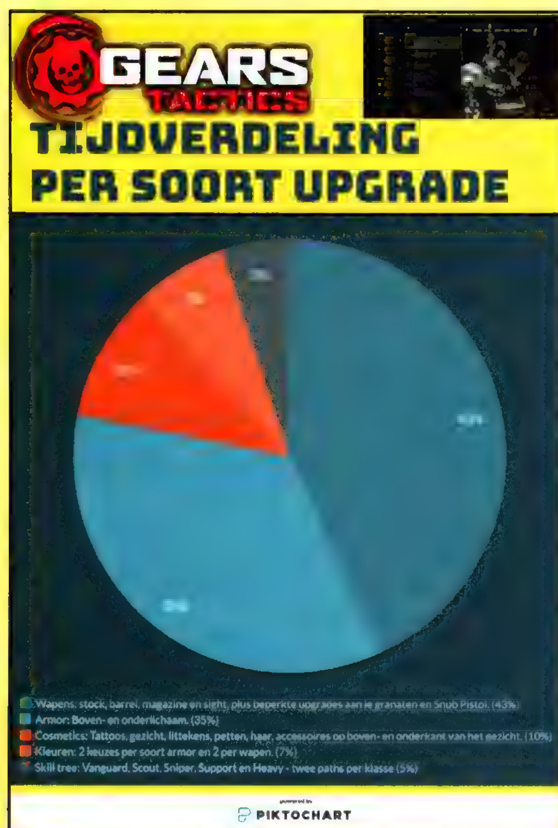
Het mooie van een game die niet perfect is, is dat er nog genoeg te verbeteren valt in een eventueel tweede deel! Ik hoop ook van harte dat Gears Tactics genoeg verkoopt om een vervolg te verantwoorden en dan heb ik wel een lijstje van zaken die ik daarin graag zou zien. Een Geoscape van Terra waarin het management-gedeelte van de game verwerkt wordt is wel mijn eerste wens, en daar komen allerlei zaken bij kijken zoals de mogelijkheid om naar nieuwe technologieën te onderzoeken en ohja, een wat minder lineaire spelopbouw. Eigenlijk komt het neer op een heel simpele, overkoepelende wens: jat gewoon ALLES van XCOM!





CUSTOMIZE, DON'T STRATEGIZE

Het enige wat je tussen de missies door kan doen is upgrades toepassen op je man- en vrouwschappen, en deze in lootbox-achtige kisten verpakte nieuwigheden pik je op van het strijdveld, of krijg je als je optionele uitdagingen vervult tijdens missies. In dit gehannes gaat meer tijd zitten dan je zou denken, althans als je net zo'n fervent pieler bent als ik. Dit kan je namelijk allemaal aanpassen en ik geef meteen aan hoeveel procent van m'n tijd ik per soort heb besteed:



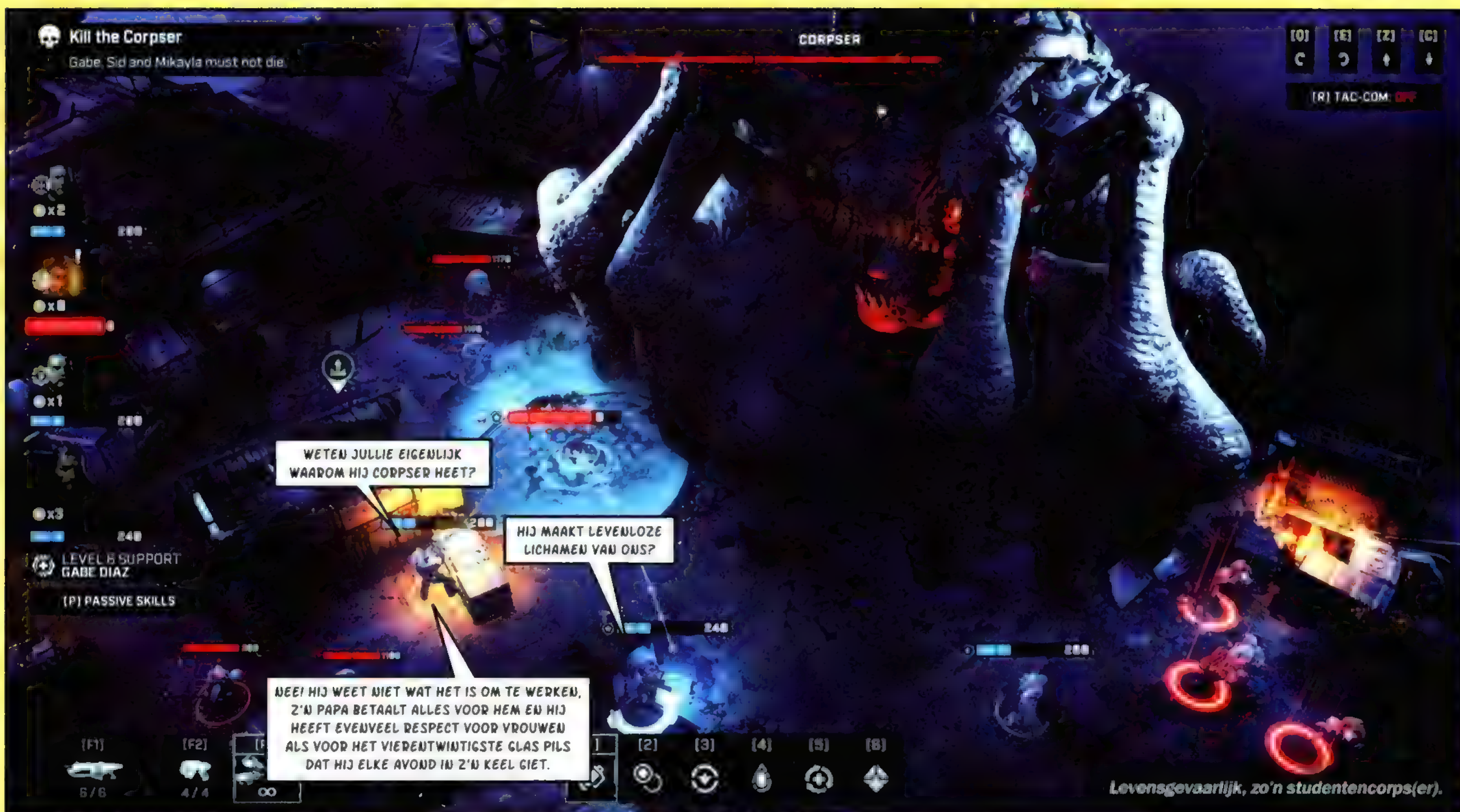
tactics. Een genre dat recentelijk populair werd gemaakt door XCOM en Mario + Rabbids: Kingdom Battle – hoewel het natuurlijk ook veel te danken heeft aan Fire Emblem en Advance Wars – en duidelijk bezig is aan een opmars van redelijk niche, naar behoorlijk mainstream. Perfect voor Gears of War? Ik vind van wel, en niet alleen omdat een cover-based, third-person-shooter zich op vrij natuurlijke wijze laat vertalen naar een tactischer spelsoort waarin dekking zoeken ook redelijk essentieel is.

Belangrijker voor de transformatie van Gears of War naar turn-based tactics is de onuitputtelijke bron van wapens en vijanden die de franchise tot zijn beschikking heeft en die perfect ingezet kunnen worden voor beurtelingse spelregels. Het enorme machinegeweer genaamd de Mulcher bijvoorbeeld: in de shooters is dit een lomp, moeilijk mee te torsen monster van een wapen waarmee je enorm veel destructie kan zaaien. In de turn-based tactics game is het de (mini-)gun die een hele klasse bepaalt: de Heavy. Als deze soldaat de machtige Mulcher meerdere malen achter elkaar aan op dezelfde plek vanuit cover gebruikt, dan krijgt het een zogenaamde 'Anchored'-bonus: meer damage en accuracy elke keer als 'ie schiet. Hierdoor wordt de Heavy een soort fort van vernietiging en heeft de Mulcher op verdomd vernuftige wijze zijn genre-overgang gemaakt! En dat is verre van het enige Gears-element dat slim 'ver-tactics-iceerd' is.

Glorieuze moorden

Ervaren turn-based tacticians zullen het Mulcher-principe wel herkennen en het is dan ook zeker niet iets dat ontwikkelaars Splash Damage en The Coalition zelf hebben bedacht voor Gears Tactics. Sterker nog, bijna alles in deze game is wel enigszins geleend van voorgaande turn-based-tactics-games, van de skills waarmee je je troepen kan uitrusten, tot en met hoe bepaalde wapens fungeren en de basale besturing van het spel. Maar dat is net zo logisch als dat vele RPG's dezelfde basisskills en stats (die meestal afstammen van Dungeons and Dragons) hebben overgenomen van hun voorgangers in het genre of dat je in shooters shotguns, machinegeweren en granaten kan gebruiken. Turn-based tactics heeft zich inmiddels nou eenmaal gevestigd als een spelsoort en dus heeft het inmiddels z'n eigen standaarden. Genre-'tropes', zo u wil. »





Levensgevaarlijk, zo'n studentencorps(er).

Het is echter niet eerlijk om te zeggen dat Gears Tactics niets nieuws toevoegt aan turn-based tactics of dat het niets probeert wat anders is. Zo is het een wat snellere vorm van om de beurt tactisch zijn, met name omdat je soldaten per beurt drie Action Points hebben in plaats van twee. Dit zorgt ervoor dat het spelverloop iets meer peper in de aars krijgt, er meer geschoten/gekettingzaagd/gehandgranaat kan worden, waardoor je tegenstand krijgt waar je regelmatig van zult slikken en er dus een surplus aan bloederige stukken Locust door het speelveld vliegen.

Tactics voor niks

Gears Tactics schotelt je flink wat boeiende missies voor die onderbroken worden met cutscenes waar ik half-geïnteresseerd naar heb gekeken (iets met de eerste aanval van de Locust, nog voor Gears 1). Dit wordt afgewisseld met zijmissies en de mogelijkheid om je uitdijende rooster aan soldaten te upgraden en te customizen. Er worden aan de lopende band nieuwe vijanden en andere spelelementen geïntroduceerd, waardoor ik regelmatig opwipte van mijn stoel om te zien wat voor lekkers Gears Tactics nu weer in petto had. Ja, er is een luwte ergens op driekwart van de game, wanneer bepaalde missiesoorten en maps te vaak herhaald worden en er loze gameplaybeperkingen worden toegepast om de afwisseling erin te houden (waarom kan m'n team opeens niet meer granaten gooien? Tennisarm?). Maar al met al is het een fijne rit... op één grote beperking na, dan.

Het enige wat Gears Tactics namelijk heeft, zijn turn-based missies. Een opeenvolging ervan, zonder afwisseling in de

"Er zal een surplus aan bloederige stukken Locust door het speelveld vliegen."



GESLAAGDE GENRE-ADAPTATIES

Zoals gezegd weten Splash Damage en The Coalition allerlei wapens en gameplay-elementen van Gears of War op vernuftige wijze over te zetten naar het turn-based-tactics-genre. Vooral van deze was ik onder de indruk:

Chainsaw & bayonet

De iconische kettingzaag aan de loop van een Lancer en het dikke mes aan die van een Retro Lancer, kan in Gear Tactics door je Support- en Assault-klassen gebruikt worden om een keer in de zoveel beurten iemand aan stukken te spiezen/zagen. Voor de bajonet heb je een rechte lijn richting de vijand nodig, in het geval van de kettingzaag moet je slachtoffer gewoon dichtbij genoeg zijn. Kijk uit met Grubs, want zij trappen niet in deze grappen!

Glory Kills

Gears Tactics strooit scheutig met Action Points en de meest bevredigende manier om eentje te verdienen is door een Glory Kill te doen op een vijand die neer is gegaan, maar nog niet dood is. Hak je een Locust z'n hoofd eraf met de bajonet van je Retro Lancer, wurg je hem met de ketting van je granaat of plet je 'm met je Mulcher, dan verdient je hele team een extra actiepunt. Ka-ching!

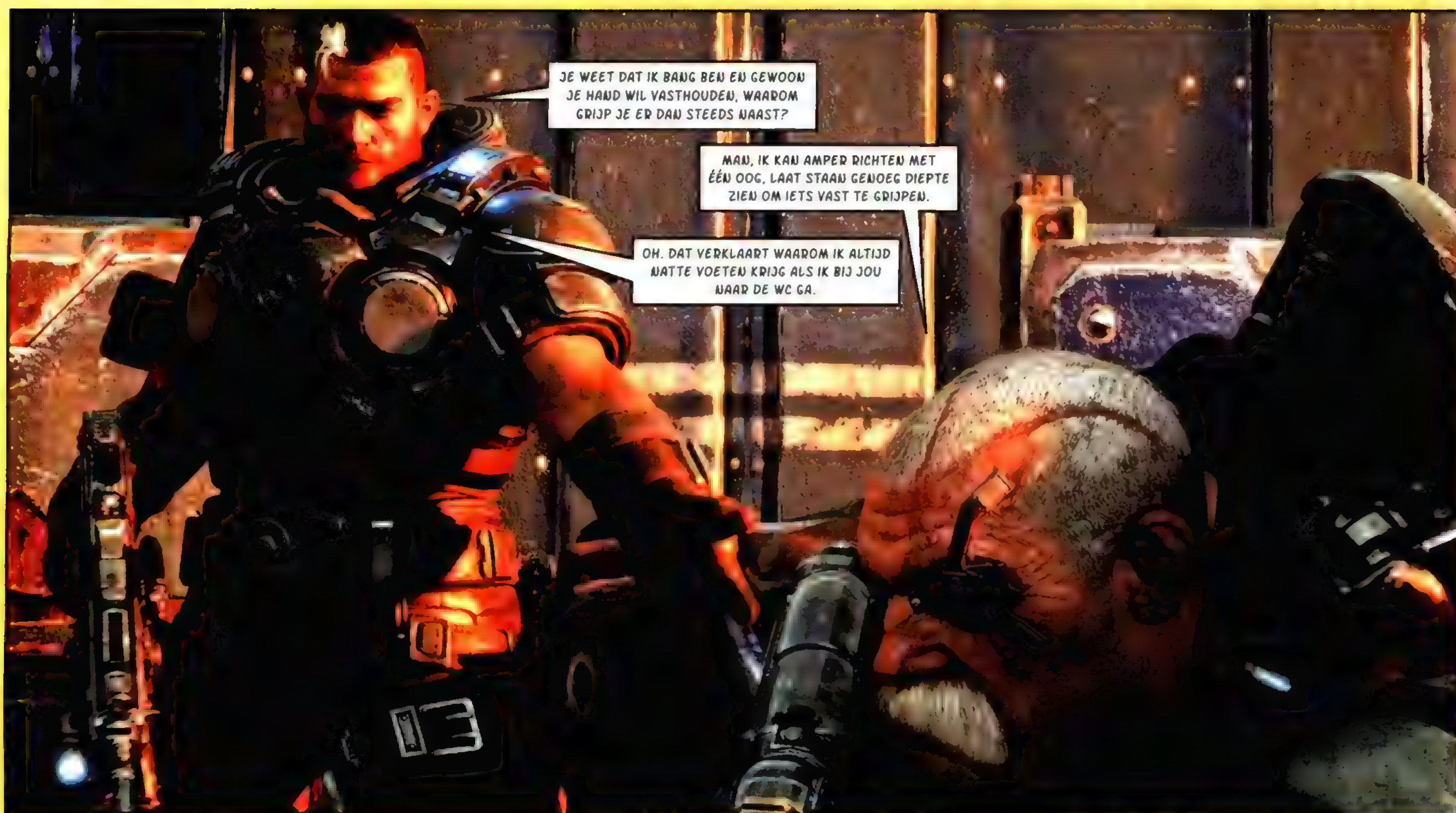
Thrashball Cole



Augustus 'Cole Train' Cole is een pre-orderbonus voor Gears Tactics en voegt zich aan je rooster van soldaten toe als een Vanguard in z'n volledige Thrashball-tenue, compleet met toepasselijke buffs en natuurlijk z'n bekende one-liners.

E-Holes

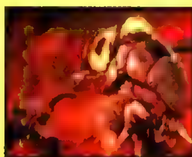
Niet te verwarren met assholes, dit zijn gaten in de grond waaruit vijanden komen stromen, en wel een paar beurten lang als je er niet een granaat in sodemietert. Zorgt voor een aangename druk op je tactische spel!



GEFAALDE GENRE-ADAPTATIES

Natuurlijk is er ook Gears-ig spul dat op wat minder indrukwekkende wijze over is gezet naar turn-based tactics:

Tickers



Deze explosieve monstertjes, die er een beetje uitzien als rondlopende glazen Heineken, zijn heel irritant en niet op een fijne, uitdagende manier. Ook de bijkomende mechanic dat je tegen ze aan kunt schoppen, werkt – anders dan in de shooters – voor geen meter. Oprotten met je rotjes op pootjes!

Gnashers

De Gears-shotgun is zwaar underpowered in Gears Tactics, waardoor de eraan gekoppelde Scout-klasse in de game meteen een stuk minder handig is. Van een afstand is de Gnasher waardeloos en van dichtbij niet zo sterk als je zou denken, waardoor het geweer qua kracht ongeveer het tegenovergestelde is van wat 'ie was in de multiplayer van Gears of War 1. Shotties waren toen namelijk godlike!

Kantus



De Kantus is een van de meer freaky tegenstanders die ons het leven flink moeilijk heeft gemaakt in de Gears-serie, maar in Gears Tactics komen ze er een beetje makkelijk vanaf met deze freak. Wat de Kantus in feite doet is ware kogelsponzen maken van de andere vijanden, door ze dus zo extreem veel health te geven dat ze drie keer zo vaak geraakt moeten worden, wat ik een beetje een zwak idee vind. Had origineler gekund, ontwikkelaars!

gameplay. Er is geen base management – zoals in XCOM –, geen hubwereld waar je nieuwe levels unlockt – zoals in Mario + Rabbids – en evenmin een Garreg Mach Monastery waar een schier oneindige reeks activiteiten te activeren zijn – zoals in Fire Emblem: Three Houses. Ja, de customizationmogelijkheden van je troepen zijn flink uitgebreid, en houden je ook wel bezig tussen de missies door, maar wat in de meeste turn-based-tactics-games zo goed werkt, is dat er echt een flinke opbouw is naar de battles. Je verheugt je erop, bereid je erop voor en als de anticipatie op z'n hoogst is, dan gaat het pas los.

In Gears Tactics worden ze één voor één uitgedeeld, vaak met een minimale uitleg vooraf, en ze zijn geen onderdeel van een groot plan. Je speelt missies om het missies spelen, niet omdat je langzamerhand Terra aan het vrijwaren bent van de Locust-bedreiging, of omdat je je Gears-gear verder ontwikkelt als je team erop uit gaat. De game heeft daarom minder schaal, minder impact en verkwanselt een deel van z'n potentie. De gameplay is gelukkig sterk genoeg om alsnog een heerlijk tactisch spel te garanderen, maar helaas zit Gears Tactics alsnog ergens tussen ongemakkelijk ontoepasselijk en franchise-veranderend. Dan toch maar onze hoop vestigen op Gears POP!?



SCORE 78

De ontwikkelaars van Gears Tactics hebben gigantisch veel Gears of War-elementen succesvol omgezet naar turn-based tactics, met verrassend spectaculaire gameplay tot gevolg. Maar door een ontbrekende meta-game of andere spelmodi, voelt het toch een beetje als Semi-Tactic Antics Starring the Gears.

WOUTER



Niet zoveel tijd als je nodig zou hebben om een hele oorlog te managen, maar toch een flinke campaign.

30+ UREN



BASICS
TURN-BASED-TACTICS-GAME
SPLASH DAMAGE/THE COALITION/XBOX GAME STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW



TRIALS OF MANA
HET COMPLEET TEGENOVERGESTELDE VAN FINAL FANTASY VII REMAKE

Het tijdperk van de remakes is nog in volle gang! Vaak met games die we al tig keer gespeeld hebben, maar het 25 jaar oude Trials of Mana zullen velen onder ons nog nooit aangeraakt hebben. Samuel checkt of er anno 2020 wel behoefte aan is.



Secret of Mana. Het zal jongere gamers waarschijnlijk niet heel veel zeggen, maar de ouderen onder ons zullen bij het horen van die naam waarschijnlijk een fonkeling in hun ogen krijgen. In het pre-FFVII-tijdperk was Secret of Mana namelijk één van de meest legendarische RPG's die je maar kon spelen, naast klassiekers als Illusion of Time, EarthBound en Chrono Trigger. Wat Secret of Mana zo iconisch maakte? Het feit dat de combat gewoon real-time was. Sterker nog, jonge Sam had nog nooit van de term 'RPG' gehoord toen hij deze SNES-klassieker verorberde; ik zag de game toentertijd gewoon als een soort Zelda-kloon, "maar dan met meer verhaal enzo."

weetje • weetje
Een fijne optie: je kunt schakelen tussen de originele soundtrack en de nieuwe. Beide zijn geweldig.

Misdaad

Het is daarom ook onbegrijpelijk dat de Mana-serie sindsdien nooit écht een doorslaand succes is geworden. Turn-based-combat is immers iets wat je moet leren waarderen, maar iedereen kan het directe plezier begrijpen van 'ik druk op een knop en ik hak op de vijand in', toch? Hoe dan ook, ondanks de populariteit van Secret of Mana in het westen, werd het vervolg, Trials of Mana, om een of andere reden níét uitgebracht in de Verenigde Staten en Europa. Een misdaad, als je het mij vraagt, want het bleek een van de beste SNES-games aller tijden te zijn. Esthetisch alleen al leek het bijna een generatie verder te zijn, met z'n prachtige, gelaagde pastelkleuren en onvergetelijk mooie soundtrack. Ook was het uiterst ambitieus: je kon kiezen uit zes verschillende held(inn)en, ieder met compleet eigen verhaalelementen en zelfs eindbazen.

Lomp

Al deze kwaliteiten en innovaties zijn ook in de remake terug te vinden; zo kies je ook hier, van de zes mogelijke opties, een team bestaande uit een hoofdrolspeler en twee ondersteunende personages. Elk personage is volledig uniek wat betreft combo's, speciale aanvallen, beschikbare wapens en doorgroeimogelijkheden, dus je keuzes hebben erg veel impact op je uiteindelijke ervaring. Zo ben ik, als de lompe seksist die ik ben, voor een volledig mannelijk, offensief team gegaan: krijger Duran, dief Hawkeye en halfbeest Kevin. Want magie, heling en zeikerige hoge stemmetjes zijn niet zo mijn ding. Betekende

"Toch kan ik ergens niet het gevoel kwijtraken dat het origineel toentertijd veel meer indruk maakte."



weetje • weetje
Een noodzakelijke optie: je kunt schakelen van de Engelse voice-acting naar de originele Japanse. Iets wat ik je aanraad om te doen, tenzij je van onbedoelde hilariteit houdt.

dit ogenschijnlijk eenzijdige team dat ik later in de game in de problemen kwam? Gelukkig niet, want de verschillende klassen die elk personage zich kan aanmeten kunnen voor balans zorgen. Zo werd Duran uiteindelijk een magische, defensieve Paladin, Hawkeye een debuff-uitdelende Nightblade en Kevin een helende Warrior Monk. Bros before hoes, to the max.



Ontwijken

Trials of Mana is, los van het overduidelijk nieuwe 3D-perspectief, een erg trouwe remake: het verhaal is lekker '90's simpel', en ook de dorpjes en side-quests hebben een koddige, archaïsche charme. De grootste verandering zit 'm hier in de combat, die gelukkig nog altijd real-time is, maar tevens een paar toffe conventies heeft overgenomen van moderne hack-&-slash-games en actie-RPG's. Na je eerste klasseverandering diept de combat zich enorm uit, waarmee je verscheidene combo's kunt uitvoeren door lichte en zware aanvallen met elkaar af te wisselen én zelfs spreuken te selecteren met een slim, DOOM-achtig 'wapenwieltje'. Ook de defensieve opties voelen veel bevredigender, mede vanwege een bijna Souls-achtige ontwijkmanoeuvre die goed gepaard gaat met de superaanvallen die vijanden van tevoren aankondigen met een rode gloed. Bevredigende shit.



weetje • weetje

Het origineel kon met twee extra spelers in co-op-multiplayer gespeeld worden. Dat kan in deze remake niet, o.a. vanwege het perspectief. Hier kun je vrij schakelen tussen je drie groepsleden.

Onbedoeld

Toch kan ik ergens niet het gevoel kwijtraken dat het origineel toentertijd veel meer indruk maakte op de gamingwereld dan deze remake nu. Want waar de prachtige graphics vroeger zowat artistiek overkwamen, komen de huidige 3D-beelden ietwat generiek en 'Dragon Questerig' over, ondanks de overduidelijke charme. Ook de verscheidene personages zijn vandaag de dag niet super imposant meer in een wereld waarin een gemiddelde actie-RPG ontelbare 'builds' tot z'n beschikking heeft staan. En dan is er natuurlijk nog de onvermijdelijke vergelijking met Final Fantasy VII Remake; die remake bracht z'n klassieker niet alleen naar het huidige tijdperk, maar wist ook nog op subversieve wijze een soort van metakritiek te geven op z'n identiteit als remake. De extreem trouwe manier waarop Trials of Mana z'n bronmateriaal overbrengt, voelt in vergelijk onbedoeld een beetje oubollig. Het blijft een uitstekende game, begrijp me niet verkeerd, maar besef goed dat het probeert te vertrouwen op een nostalgie die wij alleen maar voor z'n voorganger hebben gevoeld.







Lijkt jouw geliefde ook vast aan de grond te zitten? Is 'ie ineens vrienden met een zweverige oude man en praat 'ie over niets anders dan potgrond en obscure 80's-horrorfilms? Bel de Magic Pot Afkickkliniek: 06420-6969

SCORE 78

Trials of Mana is een heerlijke, gezellige, ouderwetse RPG die doet denken aan betere tijden. Het is het lekkere, vertrouwde glas pils waar je van wilt genieten nádat je de gelaagde complexiteit hebt meegemaakt van een cabernet sauvignon als Final Fantasy VII Remake.

SAMUEL



Een goede doorloop op Normal duurt zo'n 25 uur. Maar dan heb je Hard, New Game+ en alle andere verhaallijnen nog niet meegemaakt!

25+ UREN



BASICS

ACTIE-RPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

XCOM: CHIMERA SQUAD

XCOM MAAR DOOR MET DI

'XCOM, alleen dan eenvoudiger gemaakt.' Dat klinkt Wouter ongeveer net zo in de oren als 'een nieuwe broek, alleen dan met een onwasbare vetvlek op het kruis.' Of 'een keuken, alleen dan zonder al die onzin zoals een koelkast enzo.' Komt dat wel goed met XCOM: Chimera Squad?



Soms staat een franchise zo bol van de potentie, dat een spin-off maken de enige manier is om explosiegevaar te voorkomen. Op deze manier kunnen er machtig mooie dingen ontstaan, van World of Warcraft tot aan Persona, en van Frasier tot Creed. Nou kan elke XCOM-speler je vertellen dat de turn-based tactics games over een agentschap dat de aarde moet beschermen tegen buitenaards gespuis perfect is voor... nou ja, een derde deel, om eerlijk te zijn. Maar een spin-off kan natuurlijk ook harstikke prachtig zijn, zolang we maar niet te maken hebben met een Hotel Mario-, Castlevania: Judgement- of Shadow the Hedgehog-achtige poging!

City 31 aan de haven

We gaan geen basis bouwen in Chimera Squad, dus zet dat maar alvast uit je hoofd. Jammer, maar ik was dat al een beetje gewend van Gears Tactics dus lang heb ik er niet om gehuild. Niet dat het opeens geen gemis meer is, dat is het zeker, maar er valt in Chimera Squad nog wel het een en ander te managen en te regelen. Het is namelijk aan jouw squad om te zorgen dat de pleuris niet uitbreekt in City 31 – mooie stad aan de sterrenhaven (aka starport) – en daarvoor heb je een hoofdkwartier tot je beschikking. Nou is dit verre van een HQ zoals in de vorige XCOM-games, maar je vindt er alsnog een interactieve missiekaart, een plek om je agenten uit te rusten en levelen, een lab om onderzoek te doen naar nieuwe gadgets, summiere trainingsmogelijkheden voor je troepen en secundaire missies om wat extra zakgeld mee te scoren. Je zult er geen uren achter elkaar aan besteden, maar laat ik op z'n Lebowski's zeggen: It ties the game together.

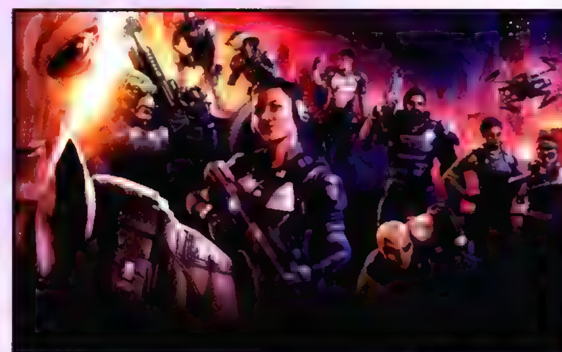
"Ik kan moeilijk genoeg van dit genre krijgen, ook in deze afgezwakte versie van tactics-meester XCOM."

Gameplay Light

Hebben we de metagame gehad, hoe zit het dan met de tactische battles; het hart van de game? Nou, het is nog

MEET THE SQUAD OF MAYHEM

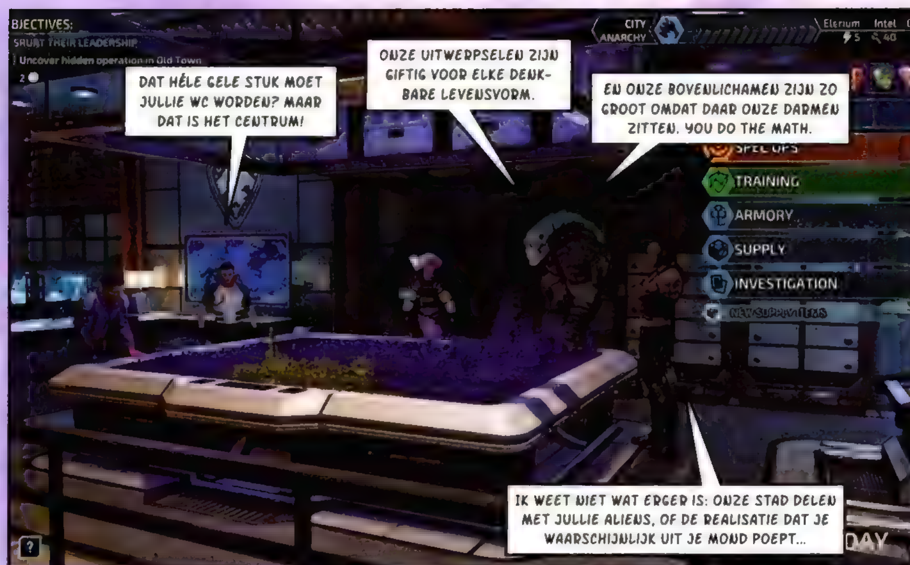
In deze XCOM heb je geen agenten tot je beschikking die je volledig naar eigen smaak kunt customizen, maar heeft Firaxis een stel voorbedachte typetjes voor ons verzonnen. In combinatie met het stijltje dat Chimera Squad heeft, doen ze me zwaar denken aan een andere spin-off die waarschijnlijk VOLLEDIG uit het collectieve geheugen verdwenen is: Agents of Mayhem. Het heeft zelfs een vergelijkbaar kleurenpalet!





E SPIN-OFF?

steeds het hart van de game, maar eentje met wat minder kleppen en kamers, en die net even wat anders klopt. Zo gaat de beurtwisseling in deze game niet van team naar team, maar wordt elk lid van je squad en elke individuele vijand afgewisseld. Het is dus een beetje meer als Dungeons and Dragons, met een volgorde waar je licht invloed op uit kan oefenen, maar dat voornamelijk vijand, jij, vijand en dan jij weer is. En ja, dat zorgt voor een hele andere manier van spelen, eentje die wat beter geschikt is voor de kleinere maps van Chimera Squad, en wat mij betreft iets minder intens en soms wat frustrerender is. Om het allemaal een beetje wat spannender en meer XCOM te maken, is er de toevoeging



CITY 31: MULTICULTI TO THE MAX

XCOM: Chimera Squad speelt zich na XCOM 2 af, in een wereld waarin ruimtewezens en mensen in vrede naast elkaar moeten zien te bestaan. City 31 is een perfect voorbeeld van deze nieuwe, eh... multi-universele wereld, want deze metropool lag ooit bij een 'Starport' toen de ruimtewezens nog aan de macht waren, waardoor het een ware 'melkweg-smeltketel' van rassen is geworden. Met dit leuke, District 9-achtige idee ten grondslag, ga jij met je team aan het werk om de criminaliteit in City 31 binnen de perken te houden, terwijl de wereld van XCOM steeds verder wordt verdiept aan de hand van allerlei personages, facties en verwikkelingen. Dit is nog steeds XCOM, met zelfs dezelfde engine, inclusief herkenbare (kleine) bugs. Maar het voelt op vele manieren écht anders, terwijl het voortborduurt op de wereld waar ik menig uren in vastgezogen heb gezeten.



van 'Breach'-tactieken. Dit is de manier waarop je een map binnenstormt, plus de eventuele voordelen die dit met zich meebrengt als je je vijand verrast. Het verdeelt daarnaast je operatie in verschillende fases, iets wat ook beduidend anders is dan in Big Bro XCOM en wat je tijdens het spelen zeker niet moet vergeten. Anders zit je in fase 3 opeens met één agent omdat iedereen aan het leegbloeden is. Ik ga het hele Breach-idee 'best leuk' noemen en er misschien zelfs nog een 'verzonnen' achter gooien als ik me gul voel. Best leuk verzonnen, dus.

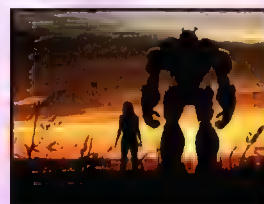
Oxytocine ofzo

Turn-based tactics is een enorm veelzijdig genre en ik kan er moeilijk genoeg van krijgen, ook in deze afgezwakte versie van tactics-meester XCOM. Want ondanks de aangepaste gameplay heb ik ook hierin beslissingen en zetten gemaakt waarbij de endorfine, dopamine, serotonine en vast ook wel oxytocine in lichte dosissen door m'n bloed werd gepompt. Maar waar ik bij de ouders van deze spin-off al kwijlend en m'n leven aan de kant zettend, mezelf overgaf, biedt Chimera Squad me meer een soort lichte geamuseerdheid en ben ik wat sneller afgeleid tijdens het spelen. Als ik dagdroom over XCOM 3 bijvoorbeeld, dan is Chimera Squad heel even een geluidje in de verte... *Zucht*



WOUTERS FAVO SPIN-OFFS

Bumblebee



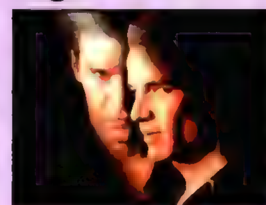
Forza Horizon



Better Call Saul



Angel



SCORE 79

XCOM: Chimera Squad is op z'n lompst gezegd de kinderversie van XCOM en op z'n aardigst een wat beperktere spin-off met een gewijzigd stijltje. Hoe dan ook verbreedt het de wereld van de Extraterrestrial Combat Unit met een goed gevolg en is het over het algemeen best een leuk idee, zo'n XCOM 3-bliksemafleider.

WOUTER



Laten we zeggen XCOM 2 + Alien Hunters + The War of the Chosen, door de helft.

30 UREN



BASICS
TURN-BASED TACTICS GAME
FIRAXIS GAMES/
2K INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

STREETS OF RAGE 4

'DE BEAT-'EM-UP IS DOOD! LANG LEVE DE BEAT-'EM-UP!'

Videogames worden steeds toffer, maar wat sommige ervaringen betreft, was vroeger alles toch echt beter. Want waar zijn genres als de lightgun-game, het point & click-avontuur en de beat-'em-up gebleven? Nou, voor die laatste heeft Samuel een antwoord.



Aanvankelijk wilde ik Streets of Rage 4 een 'ouderwetse beat-'em-up' noemen, maar dat zou een lelijk pleonasme zijn geweest. Moderne beat-'em-ups bestaan namelijk niet echt; het genre is inherent een product van de cultuur, technologie en voorkeuren van de jaren '80 en '90. Een prachtig iets, overigens, want in tegenstelling tot de laatste twee decennia hadden de jaren '80 en '90 nog daadwerkelijke charisma. Dat tijdperk was grof, arrogant, sexy en een beetje kinderachtig, en het beat-'em-up-genre (Double Dragon, Final Fight, Streets of Rage, etc.) was daar een geweldige reflectie van. Ook representeert het 't arcadetijdperk, wat naar mijn professionele mening nog altijd het hoogtepunt is van puur, pretentieloos gamen. Geen gezeik. Geen cutscenes. Geen valse beloftes. Alleen maar simpele, strakke, direct bevredigende gameplay, die je idealiter met z'n tweeën beleefde.

Misdaaddrama

Maar goed, net als de arcade is de beat-'em-up dood. Men wil geen games meer die je twee uur lang onafgebroken spelplezier geven; men wil games die gedurende dertig uur een semi-interactief verhaal vertellen. Ik was dus huiverig voor Streets of Rage 4. Want als zelfs remakes het anno 2020 niet kunnen laten om 'mee te evolueren' met wat de massa van gaming verwacht, wat zou er dan gebeuren met een game waarvan het vorige deel uitkwam in 1994? Zou het, net als veel GTA-kloons, een openwereld-misdaaddrama worden dat zich focust op de criminele onderwereld van Wood Oak City? Of zou het een persoonlijke, introverte kijk zijn op de relatie tussen een verouderde Axel Stone en de zoon die hij noodgedwongen de kneepjes van het vak moet leren, zoals in de vorige God of War?

"Dit is een game waarin je louche gasten op hun bek slaat met knuppels, stalen pijpen, messen en tazers."



Neonreclame

"GEEN VAN DAT ALLES, MOTHERF*CKERS!", aldus een schreeuwend Streets of Rage 4, dat aan is komen rijden op een knalgroen skateboard terwijl het Guns N' Roses knalt via een gettoblaster. Dit is een beat-'em-up in hart en nieren, waarvan de directe kwaliteiten schaamteloos behouden zijn gebleven. Verhaal? Bestaat nauwelijks. De slechteriken? Hebben hanenkammen. De straten? Vol met neonreclame. Combo's? Eén knop mashen. Health erbij? Kip eten uit een

kapotte vuilnisbak. Bazen? Lastige Continue-vreters. Blaze Fielding? Lekker wijf, inclusief fijn geanimeerde... jaren '80 hoepeloorbellen. Ja, dit is een game waarin je louche gasten op hun bek slaat met knuppels, stalen pijpen, messen en tazers, en waarin je wordt beloond om dudes met veel te baggy jeans middels vlammende 32-hit-combo's door telefooncellen heen te schoppen. En dat zonder dat de game zich vervolgens genoodzaakt voelt om in te gaan op de 'complexe moraliteit van de situatie', ofzo. Godzijdánk.



Boss Rush

De enige dingen die anders zijn, zijn de dingen die ook best met hun tijd mee hadden mogen gaan. Zo kun je Streets of Rage 4 niet alleen met z'n tweetjes spelen maar zelfs met z'n vieren, én hoeft men daarbij niet eens in dezelfde ruimte te zitten dankzij de online co-op. De presentatie is uiteraard ook verbeterd: grafisch weet de game een perfecte balans te vinden tussen 'moderne, speelbare tekenfilm' en 'Streets of Rage, maar dan handgetekend'. Ook doet de game z'n best om de hoge moeilijkheidsgraad wat toegankelijker te maken voor de minder bedeelden onder ons, door middel van een vergevender Continue-systeem en de optie om het behalen van hogere scores in te wisselen voor wat hulpmiddelen. Tegelijkertijd weet het ook oude rotten als ikzelf op hun wenken te bedienen met extra modi als het extreem uitdagende Boss Rush (waarvan jullie onderhand wel weten dat ik het in élke game wil zien).

Verloren

Wat Streets of Rage 4 echter een mogelijke toekomstige klassieker maakt, is dat het veel meer diepgang heeft dan je in eerste instantie denkt. Zo gebruikte ik in de klassiekere Streets of Rage-games echt zelden speciale aanvallen omdat ze langzaam health opzopen, maar in Streets of Rage 4 gebruik ik ze continu. Waarom? Omdat je hier meteen de kans krijgt om die verloren health terug te krijgen, door a la Bloodborne op agressieve wijze te blijven aanvallen. Om nog maar te zwijgen over de vele soorten aanvallen die je met één knop kunt doen, puur door het bijvoorbeeld te combineren met een richting. Combineer die verrassende gameplay-diepgang met de tactiek die je moet inzetten wanneer het scherm volloopt met vijanden (altijd eerst de gast met het mes uitschakelen!) en de esthetische en inhoudelijke variatie die het leveldesign op je bord smijt, en je hebt een beat-'em-up die van begin tot eind domineert.

Beter

Sure, de loopanimaties zijn nog steeds een beetje stroef, maar dat is om je te motiveren om ook snellere personages als Cherry te kiezen. En ja, er is weinig zo frustrerend als misslaan omdat een vijand één pixel van jouw horizontale lijn afstaat, maar, hé, dat hoort stiekem een beetje bij het genre. Streets of Rage 4 weet in ieder geval iets te doen waar maar bar weinig moderne games in weten te slagen: zonder enige schaamte het verleden zo gepreserveerd mogelijk naar 2020 brengen. Sommige dingen waren vroeger immers gewoon beter!





SCORE 85

Streets of Rage 4 is zo goed dat ik het niet eens over de geweldige soundtrack heb hoeven hebben – altijd een hoogtepunt van de serie – om duidelijk te maken waarom iedereen dit dode genre weer een kans moet geven!

SAMUEL



Je eerste doorloop duurt vijf uur. Maar dat is de eerste doorloop van vele!

5+ UREN



BASICS

BEAT-'EM-UP
LIZARDCUBE / GUARD CRUSH GAMES
1-4 SPELERS
OUT NOW

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Waar leerden Mario en Jurjen elkaar kennen?
A) In Ponypark Slagharen, in de speelhal, in de arcadekast van Donkey Kong.
B) In Ponypark Slagharen, in de speelhal, in de arcadekast van Super Mario Bros.
C) In Ponypark Slagharen, toen er in de achtbaan een Nintendo-magazine tegen z'n kop vloog.

2

Waar heeft Alie moeite mee in Animal Crossing: New Horizons?
A) Hersendood haar vissencollectie uitbreiden.
B) Kakkerlakken vertrappen.
C) Tom Nook vertrappen.

3

Waardoor vormt MotoGP 20 een unicum in de racegamewereld?
A) Het is de eerste racegame waarin je twee motoren aan elkaar kunt knopen om mee te doen aan de F1.
B) Het is de eerste motorracegame die schijt heeft aan officiële licenties.
C) Het is voor het eerst dat de game uitkomt vóór het officiële raceseizoen van start gaat.

4

Waar gaat Graddus wel lekker op volgens de Predator-review?
A) Zes zakken Dorito's, weggespoeld met drie liter Mountain Dew.
B) Van die motivatie-video's waarin Arnold Schwarzenegger olie op z'n borst smeert terwijl hij 'I'll be pec' in een microfoon fluistert.
C) Elke game waarin R2 indrukken gelijkstaat aan schieten.

5

Welk Viking-feitje is volgens Raf 'fake history'?
A) Dat ze hoorns droegen.
B) Dat ze meer op draken vlogen dan op boten voeren.
C) Dat een Viking eerst twintig liter pils achterover moest gieten voor 'ie Valhalla in mocht.

6

Hoe is Samuel in 11 jaar tijd gegroeid volgens zijn Brainhex-artikel?
A) -20 centimeter.
B) Hij is van een Achiever-Conqueror een Conqueror-Daredevil geworden.
C) Hij is van een Mastermind-Conqueror een Socialiser-Achiever geworden.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN LOGITECH G PRO WIRELESS GAMING MOUSE TER WAARDE VAN €150,-

TUSSEN KUNST EN TWITCH

HOLLAND'S NEXT TOP HAIR MODEL – PU-EDITIE

Zo heb je een maandje weinig inspiratie om iets te maken (bedank de quarantaine daar maar voor) en zo heb je een maand waarin je harde keuzes moet maken over wat er in deze feature terechtkomt. Wat een epische maand voor Tussen Kunst en Twitch!

Boy! Onze vriend Cody de Volleybal had nog nooit God of War gespeeld en aangezien hij nu toch genoeg tijd had, was het duidelijk tijd voor een serie avondstreams. Tien avonden lang achter elkaar GoW met behulp van onze JP. Ja, ik weet nu pas dat JP eigenlijk Enno is... For shame, Rozenbeek! Shame! Dan maar deze twee helden vereeuwigen in hun strijd – en geef toe, kaal staat best goed bij Enno.





Met alles wat er nu speelt, is de belangrijkste vraag natuurlijk: wanneer kan ik weer naar de frickin' kapper?! Als Lucas dan ook nog eens twijfelt over wel of niet een mohawk, dan ben ik zo vriendelijk om hem te laten zien hoe het er eigenlijk uitziet.



Mooiste is nog, een week later heeft Mr. Monstercrab de meest puike mohawk die je maar kan wensen. De Nightelf Mohawk zou jaloers zijn. En Cody? Die wil per se een bloempotkapsel. Prima keuze. Ik heb in ieder geval mijn nieuwe roeping gevonden: haarstylist. ✖

OOK GESPEELD

HOORT DE BACKLOG NIET KORTER TE WORDEN?

RIGHT IN THE FEELS



Titel: **Neversong**
Platform: Apple Arcade, PC
Prijs: 14,99 (Steam)

Als je denkt effe lekker gezellig een spelletje te gaan spelen, ben je bij Neversong dus mooi aan het verkeerde adres. **Oorspronkelijk heette deze puzzelplatformer 'Once Upon a Coma' en dan weet je meteen een beetje waar deze titel over gaat.** Je speelt met Peet, een weesjongen die in een coma raakt als zijn vriendin wordt meegenomen. Peet wordt wakker in een bizarre schemerwereld, bevolkt door zombie-ouders en nog gekkere wezens. De wereld waar deze game zich afspeelt, voelt vertrouwd, maar ook rete verkeerd, als een plek die wordt bewoond door de ergste nachtmerries van Peet. Je vraagt je meteen af of kleine Peet wel echt uit zijn coma is gekomen. De game is uit op PC en IOS en ik heb dit spel gespeeld via Apple Arcade. Te lui om een controller te syncen heb ik Neversong dus gespeeld via de controls op het scherm. Meer dan goed te doen en **je mept, spingt en skateboardt al rap soepel door de betoverend freaky wereld van Neversong.**





Deze titel laat zien dat games meer zijn dan een vorm van entertainment en het raakte zelfs mij, als vrij lompe boer, 'right in the feels' met een mooi verhaal over verlies en hoop... en dat op het kleine schermpje van m'n Iphone.

OORDEEL:



CHINEZEN ZIJN DUS GÉÉN BEREGEILE CORONARUKKERS



Titel: **Honor of Kings (eigenlijk Arena of Valor)**
Platform: Android, iOS
Prijs: Gratis

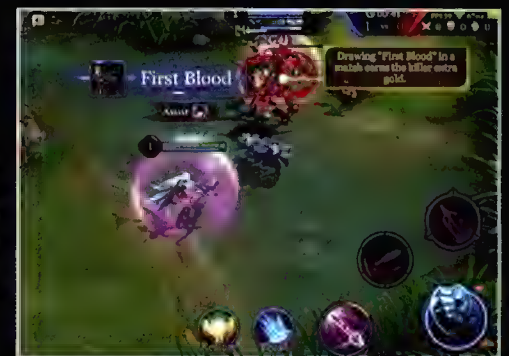
Mijn journalistenhart maakte een sprongetje toen ik een artikel over het coronavirus in China las en ik erachter kwam **dat in China de mobiele game Kings of Honor mateloos populair was.** Ik had er nog nooit van gehoord en popelde om erachter te komen waar die Chinezen helemaal wild van worden. "Zal wel iets bizars zijn", dacht ik. Ik vond Honor of Kings in de Play Store en startte de game op. En ik werd niet teleurgesteld, want bizar was het zeker wel te noemen.

Je bent een koning en je moet, net als in die andere typische mobiele games, boerderijtjes bouwen zodat je om de zoveel tijd geld kan innen, barracks bouwen om soldaatjes te trainen, mijnen bouwen, gebouwen en stadsmuren upgraden met het verdiende geld, en meer van dat soort mobiele tijdslurpende troep. Niet alles is de standaard troep, gelukkig. Er is ook ordinaire troep. **Want wat ben je ook voor ontzettende waailap van een koning als je naast het beheren van je koninkrijk er niet een paar handenvol vrouwen 'on the side' bij hebt.** Want een koning heeft ook verzetjes nodig. Dus je moet ook de boer op om de verschillende rondhupsende vrouwen het hof te maken, ze cadeautjes te geven en zo weinig mogelijk verhullende kleding voor ze te kopen, zodat ze voor je kunnen dansen en 'Oooooh ja' doen en prinsjes voor je verwekken, natuurlijk.

Maar dat is niet alles, want wat ben je nou voor eervolle koning als je niet met je leger kunt vechten? Als er ergens in de wereld een draak opduikt, ben jij er dus als de koninklijke kippen bij om daar korte metten mee te maken, met je leger. **Maar deze game zou echt incompleet zijn als je niet je eigen helden had, die je kunt trainen en waar je in een soort turn-based mobagevechten het moet opnemen tegen andere helden.**



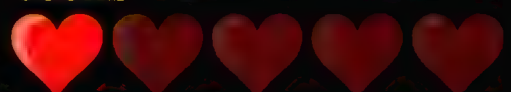
Vergeet ook de ontelbaar te openen kistjes niet, of de kristallen waarmee je upgrades sneller kunt bouwen. En natuurlijk, als je zo geïnvesteerd bent in deze onnodig ingewikkelde en waardeloze troep, kun je ook nog echte knaken gebruiken om nog verder te komen en uiteindelijk de tieten te zien van je harem. Want laten we eerlijk zijn, dat is ongetwijfeld de endgame hier.



Ik was dus een paar dagen onder de indruk dat, als dit de game was waar zij in quarantaine al hun tijd instaken, Chinezen een stel beregeile coronarukkers waren. Totdat ik erachter kwam **dat de game in Europa Arena of Valor heet: een League of Legends spin-off die best wel te pruimen is.**

Ik geef toe, mijn journalistenhart kan wel een pacemaker gebruiken.

SCORE



KNETTAH... IETS?



Titel: Blaze Revolutions
Platform: PC
Prijs: 14,99 (Early Access)

Ik ga er even vanuit dat de meesten die dit lezen Nederlands zijn, en dus wel eens een kneiter, jonko, snaak, baap, toeter, piet,), splift, dodgie, pretsigaret of joint in de mond geduwd hebben gekregen. De Amsterdammers van Little Chicken in ieder geval wel, want hun game Blaze Revolutions gaat helemaal over de wiene, marihuana, haschisch, groene tabak, dope, ganja... Nou ja, enzovoorts.

In een dystopie waar de megacoöperatie SomaCorp over de mensheid heerst, is het tijd voor een revolutie! **En die begin je natuurlijk door jezelf helemaal wappie te smoken, ofniedan!** Althans, dat is lomp gezegd het idee van Blaze Revolutions, want er gaat een groene golf van wiet door de ellendige, zakelijke wereld van deze game, en jij bent de bron daarvan. De helden van de game, Janet en Winston Blaze, gaan langzamerhand de heerschappij van SomaCorp wegknagen door op RTS-achtige wijze een wietimperium te bouwen. **We hebben het over het neerkwakken van plantages, coffeeshops, onderkomens voor de arbeiders en wietkwekerijen op daken, allemaal in de strijd tegen De Man.** Althans, het heeft allemaal een beetje een hippie-achtige insteek, dit wiet-erende spelleke.



Het RTS-element van Blaze Revolutions is laagdrempelig en wordt stap voor stap uit de doeken gedaan, maar het opvallende aan deze game is hoe je de helden bestuurt. Die rijden namelijk rond in auto's, **en het feit dat de game (zoals het een RTS betaamt) een topdown view heeft, gaf me meteen de GTA 1- en 2-kriebels.** Ding is dat je de wagens met een muisklik ergens heen dient te sturen, net zoals troepen in een Command & Conquer of zoiets. Iets wat me behoorlijk begon te frustreren tijdens (delen van) missies waarin je door de stad moet manoeuvreren terwijl de coppers achter je aan zitten. Je krijgt ook nog steeds te maken met roadblocks en daar lenen indirecte controls als deze zich dus totaal niet voor! Het schreeuwt om een old skool GTA-pijltjesbesturing, maar dat kan niet omdat je soms meerdere autootjes tegelijk moet kunnen bedienen. **Dus ja, dan maar frustreren geblazen.** Maar goed, de game is nog in Early Access, wie weet wat die kleine kippetjes er nog allemaal aan gaan verbeteren.

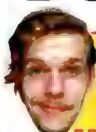


Of je mentaliteit nou 'drugs are bad mkay', 'geniet maar smoke met mate' of 'smoke weed everyday' is, Blaze Revolutions is een beetje een gek spelletje. Maar goed, misschien moet ik eerst stoned zijn voordat ik het écht kan waarderen.

OORDEEL:



PUZZELGAME OF JENNIFER LAWRENCE-FILM?



Titel: Crew 167: The Grand Block Odyssey
Platform: PC
Prijs: 14,99

De wereld gaat naar de klote door milieumisbruik. Het blijkt dat een planeet tig lichtjaren verderop de oplossing zou kunnen zijn voor alle problemen. Een schip wordt erheen gestuurd, **maar z'n bemanning trekt de isolatie op zo'n jarenlange vlucht niet.** Klinkt bekend? Ja, want er zijn genoeg films en verhalen die een soortgelijke opzet delen (al dan niet met Jennifer Lawrence in de hoofdrol), en ook Crew 167: The Grand Block Odyssey gaat ermee aan de haal.

Hierin wordt een crewlid helemaal waus nadat een implantaat dat z'n ongerustheid binnen de perken houdt, problemen begint te vertonen. Logischerwijs zorgt dat ervoor dat hij hallucineert en overal blokjes ziet, **waar hij vervolgens enkele uren lang tegenaan gaat trappen om "misschien tot rust te komen."** Nee, niet de blokjes op Jacco – ho eens even, óf Raf – z'n buik, maar puzzelblokjes.



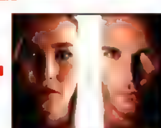


Ken je de klassieke DOS-game Sokoban? Daarin liep je in een warenhuis tegen dozen te trappen om ze op de goede plek te krijgen, net als in Crew 167. De (indie-)ontwikkelaar heeft z'n best nog gedaan om er een aardig verhaal aan vast te knopen, met gekke glitches in het hoofd van dit crewlid en wat AI-mysterie, **maar dat maakt het gepuzzel niet spannender.** Dat er ook gekleurde blokjes en getimede blokjes (die je een bepaald aantal keer moet raken) bij komen kijken, verlengt het spelplezier ook niet noemenswaardig lang. Maar fans van deze niche binnen het puzzelgenre hebben er toch mooi weer een gamepie bij, en tja, Sokoban-games zijn toch wel tijdloos.

OORDEEL:







LEKKER VOUWEN TOCH





Titel: A Fold Apart
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch, Apple Arcade
Prijs: 19,99

Ik houd van gekke, kleine puzzelgames als Braid en Fez. Toen ik voor het eerst A Fold Apart zag, dacht ik meteen: "yep... dit is er weer zo eentje." **En dit is er inderdaad weer zo eentje.** In A Fold Apart moet je een van de personages via verschillende platforms naar een eindpunt navigeren. Maar 'blauw' en 'rood' (je moet de personages toch een naam geven, eh?) kunnen alleen lopen, **dus om de hindernissen te overbruggen, moet je de levels letterlijk vouwen.** In eerste instantie kun je het papier van de levels alleen in de windrichting vouwen, maar naarmate je verder komt in de game, krijg je steeds meer mogelijkheden om de levels op verschillende manieren te vouwen.

Niet alleen zijn de puzzels in A Fold Apart goed ontworpen, ze vertellen ook nog eens het verhaal van deze game. Een verhaal over liefde en communicatie. **Hoe beter Rood en Blauw elkaar begrijpen, hoe makkelijker de puzzels worden.** A Fold Apart zal niet zo'n klassieker worden als een Fez, of Braid, maar het is wel een lekker spelletje, met een goede boodschap: communicatie is key.

OORDEEL:



KEIHARD SLOPEN



Titel: Moving Out
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 22,99



Verhuizen is nooit een pretje, los van de bier en pizza achteraf dan. Je krijgt last van je rug, het duurt veel te lang en weet nooit waar je die ene doos met kabels nou moet neerzetten. Het klinkt daarom misschien bizar dat zo'n irritante bezigheid is getransformeerd tot een game, maar het is Team 17 uitstekend gelukt om een vermakelijke verhuisgame te maken. **Moving Out valt best te vergelijken met de kookchaos in Overcooked.** Je kan de game in je eentje spelen, maar met een paar vrienden erbij komt 'ie pas echt goed tot zijn recht. Aan jouw verhuisteam de taak om een huis leeg te ruimen en allerlei dozen, meubels en andere voorwerpen in de verhuiswagen te krijgen (terugzetten is gelukkig niet nodig). Gelukkig mag dit best een beetje rommelig gebeuren, want dat is onvermijdelijk. **De kans is groot dat er wat ramen sneuvelen of je met meubels gaat gooien.** De levels hebben vaak ieder een eigen thema (ik was fan van het Seinfeld-level) en er zijn tal van geinige extra objectives voor wat extra diepgang en herspeelbaarheid. Moving Out is vooral lekker kleurrijk en jolig, maar moet je niet te lang willen spelen. Kort en krachtig, net als een efficiënte verhuizing dus!

SCORE 74

BEHOLD! WEER EEN DEPRESSIE!



Titel: Beholder 2
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 14,99

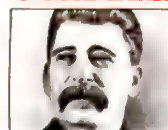
Waarschijnlijk ben je het nog harder vergeten dan ik, maar ergens in 2017 reviewde ik een game voor Ook Gespeeld waar ik zowaar van in een depressie zakte: Beholder. **Ik trok de game amper, maar kon moeilijk de originaliteit ontkennen.** Je moet hierin namelijk een appartementencomplex managen in een totalitaire staat, waarbij de sinistere 'Ministry' je vraagt om de bewoners te bespioneren en informatie van belang naar hen door te spelen. Je voelt je voornamelijk een klootzak in Beholder, laten we het daar op houden.

Goed, een creatie van zeldzame mistroostigheid is het, dus misschien heeft mijn geheugen daarom de game geblokkeerd en kwam ik pas na het opstarten van Beholder 2 er achter dat ik z'n voorganger Ook heb Gespeeld. **De flashbacks die ik kreeg van de donkere graphics, de zwartgallige humor en trial-&-error-gameplay waren een voorbode** van wat ik nog een keer voorgeschoteld zou krijgen. Dit keer speel je de zoon van een prominent Ministry-lid en moet je aan het werk in dit communistische, fascistische en vast-nog-weliets-istische bolwerk, wat natuurlijk nogal een duister en ellendig gebouw is waar akelige dingen van je verwacht worden. In de zoektocht naar wat er met je vader is gebeurd en de bijbehorende pogingen om promotie te krijgen, zal je vaak vast komen te zitten tussen je schulden en een gebrek aan opties door het maken van verkeerde keuzes. En ja, dat is net zo leuk als het klinkt.

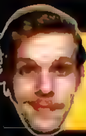


Ik had beter moeten weten, want ook Beholder 2 is net zo min iets voor mij als het eerste deel. Ik waardeer de gewaagde insteek (in een goede bui zou je dit een politieke thriller kunnen noemen), aanvaard de zwarte humor voor wat het is en kan zeker wel een adventure op z'n tijd waarderen, maar word er gewoon té onvrolijk van. Houd jij echter wel van inktzwarte ellende? Zelfs dan weet ik niet of ik het écht kan aanraden, **want je moet ook nog eens een beetje van kutklusjes houden.** Is wel erg veel gevraagd, niet?

OORDEEL:



WAR CHANGES, MET MEER SINGLEPLAYER-CONTENT



Titel: Fallout 76 Wastelanders-update
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: Gratis (wel basisgame nodig)

Fallout 76 heb ik sinds mijn review eigenlijk niet meer aangeraakt. Ja, het was best leuk om de wereld voor het eerst te ontdekken, **maar die endgame en het eeuwige gegrind dat daar bij komt kijken liep voor mij de spuigaten uit.** De MMORPG miste veel van de elementen die de vorige Fallouts (een paar van mijn favoriete games ooit) zo goed maakten, en dat lijkt Bethesda ook wel door te hebben. Enter de



Wastelanders-update, waarmee er eindelijk NPC's – **en intrigerende questlijnen MET dialoogopties!!** – aan de game worden toegevoegd. In de oPUnie kon je al lezen dat JJ zich uitstekend vermaakt met de game na de update, en ik snap heel goed waarom. Appalachia is nog altijd erg mooi en krijgt door z'n nieuwe inwoners alleen maar meer karakter, en het voelde ook wel erg goed om eindelijk weer eens keuzes te kunnen maken in Fallout-dialogen (die gelukkig ook beïnvloed worden door je attributes/SPECIAL perks).



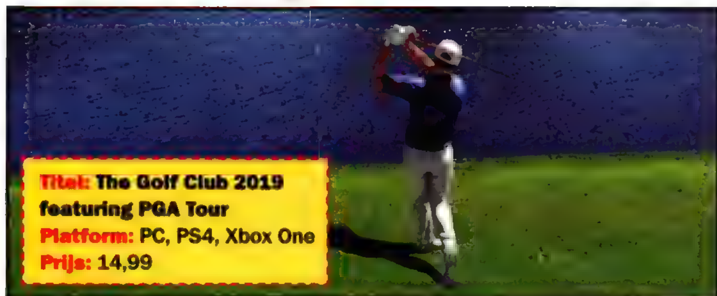
Het probleem is dat die nieuwe inwoners niet overal in de game aanwezig zijn, en dat veel van het oude gegrind nog altijd aanwezig is. **Pas vanaf level 20 kun je echt losgaan met de nieuwe quests**, waardoor nieuwe spelers na verloop van tijd gedwongen worden om interessante Wastelanders-quests in te ruilen voor saaie, oude quests en (escort-)objectives – een pijnlijke overgang. Eenmaal lvl 20 bereikt, staan er wel een paar hilarische en verrassend goed geschreven verhalen op je te wachten. Quests die zeker in de buurt komen van het beste van wat de franchise te bieden heeft, maar bedekt worden door zo'n gigantische laag saaie gameplay dat alleen de die-hards er plezier uit kunnen halen.

En dan is er nog het allerergste: het belachelijke party-design. Even gezellig met je maten quests doen heeft eigenlijk geen nut: je hebt de optie om elk je eigen 'instance' te starten wanneer de quests interessant beginnen te worden en er harde keuzes gemaakt moeten worden. De andere optie is dat iedereen samen dezelfde instance doorhuppelt, maar dan is het de partyleader die alle dialogen voert, en is hij ook nog eens de enige die credit voor de quest krijgt. **Hoezo, MMORPG?**

OORDEEL:



BLOEDJEFANATIEK BALLETJES MEPPEN



Titel: The Golf Club 2019 featuring PGA Tour
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: 14,99



Een beetje oplettende lezer zal weet dat The Golf Club al een tijdje uit is, maar zal ook weten dat er de aankomende tijd weer nieuwe golfgames aankomen, waaronder PGA van 2K. En tot die tijd **krijg je echt uitstekend je golf-fix met The Golf Club** en raad ik je echt aan je stokken erbij te pakken en om een balletje over het virtuele gras te meppen in deze game.

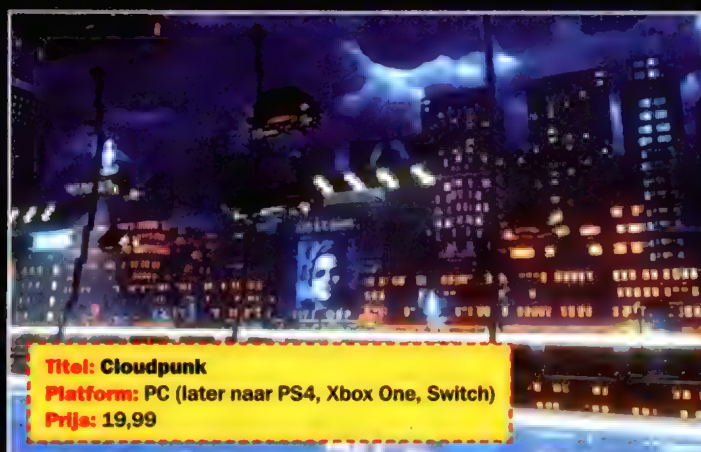
Het grote succes van de Tiger Woods-games van EA zullen golfgames tegenwoordig niet meer hebben. De rebel (en behoorlijke appelflap, zo bleek) trok gewoon veel gamers naar een sport die ze normaal gesproken misschien niet snel zouden spelen. En dat is jammer, want als je ergens enorm relaxed van wordt dan is het 't 'suffe' spelletje golf. **Niets blijkt minder waar in The Golf Club, want al snel kom je erachter dat je flink fanatiek wordt.**

In de game moet je je zien te plaatsen voor de prestigieuze PGA Tour, maar daarvoor moet je wel in een aantal kleinere toernooien minimaal de top 50 halen, óf genoeg knaken verdienen op de 'money list'. Hierbij speel je tegen mensen online, maar niet in realtime. Je weet dus wat de score is die je moet verslaan. En als je dan 17 van de 19 holes hebt gespeeld en lekker in de top 5 staat, om vervolgens een baggermep te geven en te moeten grasmaaien en dik over par gaat (zoek het op), **is enig gevloek en getier gepast. Nette sport of niet.**

Van The Golf Club ga je niet weggeblazen worden. De physics zijn prima, de graphics zijn oké en het commentaar gaat je na een tijdje op je zenuwen werken. Maar het fanatisme dat de game oproept om nóg een keer een toernooi in te willen duiken, is gewoon uitstekend. En het speelt ook nog eens als een trein. Dus kom maar door met al die andere golfgames: ik ben nog lang niet uitgemept.

SCORE:





Titel: Cloudpunk
Platform: PC (later naar PS4, Xbox One, Switch)
Prijs: 19,99

CYBERPUNK ZONDER 2077



De ultimate Cyberpunk-ervaring ervaren we hopelijk later dit jaar met Cyberpunk 2077, maar in de tussentijd biedt de indiegame Cloudpunk een kleinschalig, maar uniek alternatief. Jouw rol in Cloudpunk is die van koerier, maar dan wel van lichtelijk illegale goederen. **Als de stoere dame Rania vlieg jij door de neonverlichte metropolis Nivalis om je pakketjes af te leveren bij figuren met de meest uiteenlopende persoonlijkheden.** In feite zijn dit de hoofdactiviteiten in Cloudpunk: je vliegt door de futuristische stad en spreekt daarnaast met de inwoners die ieder een eigenaardig verhaal te vertellen hebben. De game bevat bakken met slim geschreven dialogen, hoewel het acteerwerk soms te wensen overlaat. **Een hoogtepunt zijn de gesprekken die je voert met je persoonlijke AI-assistent Camus**, die eerst een robothond was en nu in je zwevende auto leeft. Tussen het vliegen door stap je uit je vliegmobiel om kleine stukken door de stad ter voet te ontdekken en simpele puzzels op te lossen; maar erg ingewikkeld wordt het niet. Cloudpunk speel je vooral vanwege de prachtige stad in een unieke stijl die je mag ontdekken, eentje die gelijk doet denken aan Blade Runner en Fifth Element zonder dat het als een rip-off voelt.

SCORE 82



REVIEW

GRIP: COMBAT RACING VR

Eind 2018 kwam Grip: Combat Evolved uit voor de PS4, Xbox One, Switch en PC. Het was een verdomd leuke racegame die je rustig de spirituele opvolger mag noemen van de klassieker Rollcage, die in 1999 verscheen voor de PlayStation. En nu is er ook een versie voor VR!
Grip: Combat Racing is een arcaderacer met duizelingwekkende snelheden op spectaculaire tracks. Op een normaal beeldscherm is het af en toe al lastig om de WipEout-snelheden te bevatten, maar ik kan je melden dat het in VR nog veel heftiger is. Tel daar bij op dat je in Grip: Combat Racing ook op de muren en het plafond kunt rijden en de chaos is compleet.
Uiteraard draait de camera hierbij mee in het rond, en dat in samenwerking met de belachelijk hoge snelheid zorgt voor een typische VR-game voor gevorderden. Zet dit niet op bij VR-noobs, want ze liggen gegarandeerd na 10 minuten te kotsen op de grond! Als je echter een getrainde VR-gamer bent, is Grip: Combat Racing een dikke vette aanrader.
Het gaat er vooral om dat je de tracks uit je hoofd gaat leren, zodat je kunt anticiperen wanneer er super leipe stukjes in de track komen. Het scheelt een hoop als je er zelf voor kiest om bijvoorbeeld ondersteboven door een tunnel te knallen, in plaats van het maar gewoon als een achtbaan over je heen te laten komen. Zodra dat het geval is, is Grip: Combat Racing in VR een absolute must-have.
Om het nog spectaculairder te maken, kan je de first-person view pakken, zodat je helemaal zelf om je eigen as draait in VR. Zelfs ik als VR-nerd moet daarbij na een paar rondjes de headset weer even afzetten, want het is een ware aanslag op je zintuigen. Vooral als je aan de kant wordt gebeukt geeft dat een error in je hoofd, aangezien je ineens meters verschuift op de track.
Op de PS4 had ik Grip: Combat Racing al helemaal gespeeld en daardoor zaten de tracks al snel weer in m'n hoofd, maar als je de game nog nooit hebt gespeeld is de learning curve behoorlijk steil in deze VR-versie. Het is absoluut een game waar VR-gevorderden helemaal los mee kunnen gaan, maar laat het lekker links liggen als je nog niet zoveel tijd in VR hebt gespendeerd, tenzij je wil checken hoe snel je beroerd kunt worden.





SCORE:



KOTSGEHALTE:



NIEUWE OCULUS QUEST

Facebook heeft bekendgemaakt dat ze werken aan een gloednieuwe stand-alone VR-headset, die de opvolger van de Oculus Quest moet worden. De headset, met codenaam Del Mar, wordt volgens de geruchten zo'n 15% kleiner en lichter, waardoor hij nog comfortabeler moet worden. Daarnaast gaat de refreshrate van de schermpjes omhoog, van 72Hz naar 90, of zelfs 120Hz zoals in de Valve Index.
Er zijn zelfs nieuwe Touch-controllers in de maak voor de nieuwe Quest, met de nodige verbeteringen aan tracking en het design. Deze nieuwe controllers moeten ook compatible worden met de huidige Oculus Quest, zodat je kunt upgraden. De release voor de Del Mar VR-headset staat gepland voor eind dit jaar, maar Facebook heeft laten weten dat dit zomaar begin volgend jaar kan worden door het coronavirus. Fingers crossed!


De oude Oculus Quest

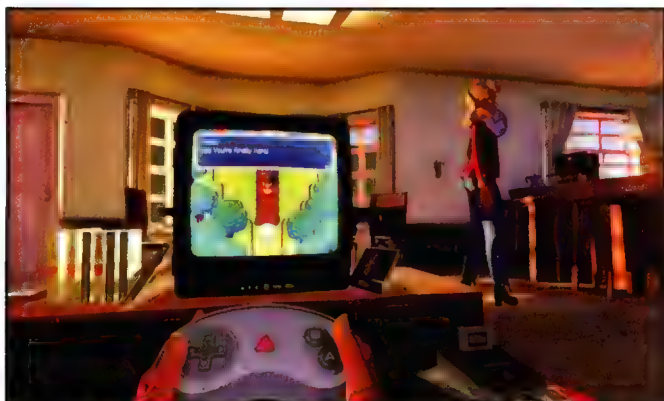


REVIEW

PIXEL RIPPED 1995



Pixel Ripped 1995 is de opvolger van Pixel Ripped 1989, die in 2018 uitkwam. In de game speel je met een jong jochie dat thuis woont bij zijn moeder en via oldschool games de Cyblin Lord moet zien te verslaan. Die games speel je in je kamer, op oude consoles.



Zodra je ze opstart worden de oude games VR-ervaringen, maar dan nog steeds super herkenbaar. Zo zitten er bijvoorbeeld games in die heel veel weg hebben van klassiekers als Sonic the Hedgehog, Streets of Rage, Mortal Kombat, Road Rash, Star Fox, Castlevania en nog veel meer. Het is een ode aan de 16-bit games uit de jaren '90, maar dan in een nieuw VR-jasje!
Het leuke is dat je af en toe ook nog rekening moet houden met de wereld waarin je als jochie leeft en niet alleen de focus moet leggen op het overmeesteren van de games zelf. Zonder al te veel te spoilen moet je bijvoorbeeld zachtjes doen om 's avonds laat nog games te kunnen spelen, zonder dat je moeder het hoort. Als je betrapt wordt, moet je als een malle de tv uitzetten om niet gesnapt te worden.

Net als zijn voorganger is Pixel Ripped 1995 een must-have voor de wat oudere gamer die het 16-bit tijdperk heeft meegemaakt, of gamers die liefde hebben voor retrogames. Het is een nostalgische rit door de jaren '90, die leuk is verpakt in een laagdrempelige VR-ervaring! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



FLORIANS VR VIEW ✖ RUBRIEK

PU 317 LIGT 30 JUNI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- KIJKT RAF OF Z'N 90'S SKATESCHOENEN NOG EEN BEETJE LEKKER ZITTEN.
- GAAT JURJEN JE UITLEGGEN WAT DE F* PUNDA PRECIES BETEKENT (PUN INTENDED, IN IEDER GEVAL).
- GAAN WE ONTDEKKEN OF ER NOG HOOP IS VOOR NAUGHTY DOG.
- MENSEN DIE AAN HALO HEBBEN GEWERKT GAAN EEN RTS EN EEN SHOOTER COMBINEREN; ALS DAT MAAR GOED GAAT!
- GAAN WE NIET NAAR DE E3 DUS HEBBEN WE EEN FOTOSESSIE GEPLAND WAARIN WE ELKAAR HUILEND IN DE ARMEN VALLEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

PUMMUNITY

PU.nl blijft een mooie plek en is niet alleen ons online huis, maar ook van een hoop vaste bezoekers. Laten we deze maand er een paar in het zonnetje zetten. Sowieso is daar Earlygamer, die standaard iedere week 'No deal' zet onder de dealderdag. Maar ook The_Rock, die bij elke reactie helemaal in karakter blijft. En natuurlijk Leroy, onze gatekeeper.



The_Rock 12 — 3 dage

The Rock kijkt er nu al naar uit. Vooral het stuk dat hij boetes gaat halen om zijn reet mee af te vegen is geniaal. The Rock denkt overigens dat hij beter de hoofdrol kan spelen ipv Opa Sly



EarlyGamer 40

No deal!



LeroyDogg 35 — 1 dag geleden

Leuk, maar de hardcore's hebben de beste games al.



LeroyDogg 35

*hardcores

DINGEN WINNEN

Mocht je van dingen winnen houden, en zeg nou eerlijk...wie houdt daar nou niet van? Je bent een gamer of niet, toch? Anyway, dingen winnen dus! We hebben elke vrijdag wat te winnen op ons Instgram-kanaal. Controllertje hier, gamepie daar, we lijken we de Oprah Winfrey van de game-industrie. Dus doe er je voordeel mee...of niet, wat je zelf wil.







BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

TECHNO VIKING

Helemaal leuk natuurlijk dat Assassin's Creed Valhalla, een beetje huishouden met Vikings, maar we weten allemaal dat er eigenlijk maar één echte Viking is en dat is de Techno Viking.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Kijk 'm gaan die Tjeerd, helemaal in zijn hum als hij bij de mensen thuis mag langskomen om eens effe te kijken hoe ze kakken op de wc. Die Kwebbelkop heeft alles, behalve privacy als hij een splinter uit zijn rug drukt.



STAGE!

Stage lopen bij Power Unlimited is natuurlijk helemaal leuk. Nu nog leuker, omdat je nu geen koffie hoeft te halen voor die gasten, nu ze allemaal thuis zitten. Bijkomend voordeel is ook nog eens dat je van dit soort kekke plaatjes mag Photoshoppen... want ja, wat willen ze doen? Ook stage lopen bij PU? Dat kan! Mail ons gewoon op redactie@pu.nl en wie weet mag je ook onze neusgaten in loeren tijdens de videocalls. Lachen, toch?

MOPPERSPONS

Het is gebeurd, een uniek moment, eentje waar nog jaren over nagepraat zal worden. We kennen allemaal Dennis Mons de Wonderspons. Spons voor vrienden. En Spons zien we eigenlijk alleen als 'the man in black', oftewel, onze mopperkont draagt alleen maar zwarte kledij... maar als de koning jarig is, wordt er een uitzondering gemaakt, want dan mag er een koude klets gedronken worden wanneer je iets met de kleur oranje aan je lijf doet. Dan is Spons ineens het zonnetje in huis, hoor, hij wel.





FRAMEDROP

JORDI PETERS





Neo's Art

Animal Crossing: New Horizons is precies de game die we nodig hebben in deze barre tijden. Ook Neo krijgt geen genoeg van de welhaast meditatieve, sociale simulator en heeft daarom de eilandmagnaat Tom fucking Nook in een 'Turnip Daimyo' veranderd. Want ja, de tanuki is best wel een 'nazi' als het gaat om z'n rapen, aldus Neo. Ohja, in het geval je Japans wat roestig is: daar rechtsboven staat 'Tom Turnip King'.

